DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 1 PAGE NO.

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING

THE REAL GHOSTBUSTERS

"SLIMER, COME HOME"

STORYBOARD BY:
BRAD RADER

Written by
J. Michael Straczynski

ACT ONE

FADE IN
フェードイン

PRODUCTION COPY (1ST GENERATION)

ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION /
#75006 "SLIMER COME HOME"	ALL GHOSTBUSTERS ARE WEARING PROTON PACKS AT THE END OF ACT ONE		
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES / FINAL 6/20/86	NOTES / コーストバスターズは全員アクトの終わりにレインコートのヒニプロトンパックをつけている	NOTES /	NOTES / TOTAL TIMING 22:17:00
	TIMING /	TIMING /	TIMING / 12-min 21.

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | NO PAGE #3-9 DESCRIPTION 3~9ページ | 1 ACT NO. | 2 PAGE NO.

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
1	4+12	1		1			

NO #2-13

(2~13 無し)

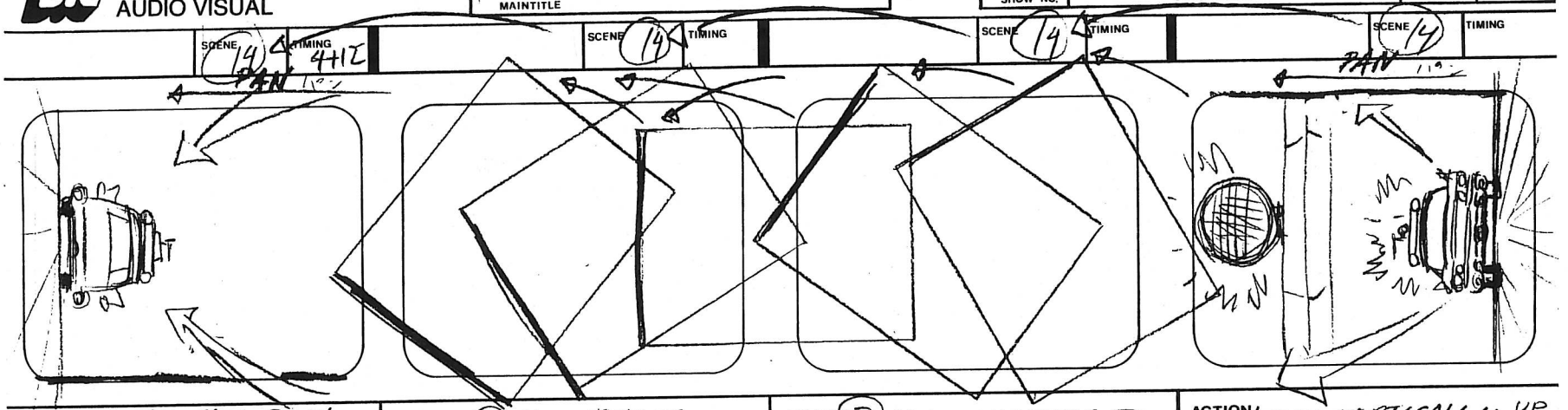
ACTION / EXT, NYC NIGHT	ACTION / DARK, OMINOUS CLOUDS ANIMATE IN, CLOUDS LOOK LIKE GIANT GRASPING HAND, REACHING FOR MOON	ACTION / CLOUD 'HAND' GRABS MOON & CITY GOES DARK	ACTION /
ニューヨーク市・夜	真暗で、恐ろしげな雲がアニメイトされてイン。雲は巨大で、何かをつかもうとしているような手のようで、月にとどこうとしている。	雲の"手"は、つかむように月をおおい、街は暗くなる。	
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 4+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | NO PAGE 3-9 DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 10 PAGE NO.

SCENE 14 TIMING 4+12 | SCENE 14 TIMING | SCENE 14 TIMING | SCENE 14 TIMING

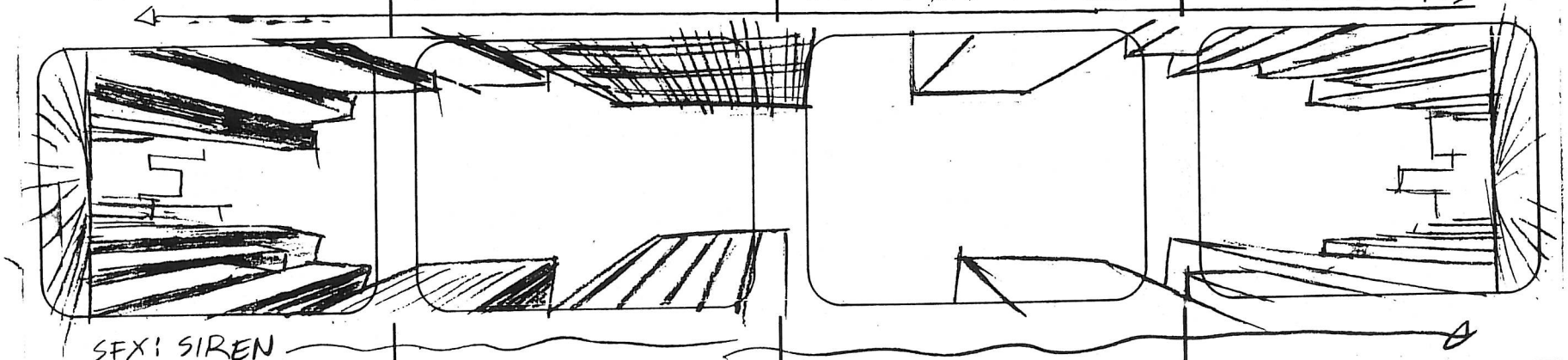


ACTION/ (4) CAM PANS DOWN AS ECTO-1 DRIVES IN AWAY FROM CAM DOWN STREET
④カメラ、エクトワンが走り込むのをパンダウン。カメラから遠ざかる。

ACTION/ (3) CAM TWISTS TILL IT IS UPSIDE DOWN AS IT PANS --
パンするのを逆さまになるまで、カメラをひねる。

ACTION/ (2) CAM CONTINUES TO PAN VERTICALLY/ ECTO-1 DRIVES UNDERNEATH CAM --
カメラ…垂直にパン（たてパン）続ける
エクトワンはカメラの下を走る。

ACTION/ PAN VERTICALLY UP AS ECTO-1 DRIVES UP TOWARD CAM --
エクトワンがカメラに向かって走ってくるのを垂直にパンアップ。



SFX: SIREN サイレン

TIMING/ | TIMING/ | TIMING/ | TIMING/

4+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. 1 | PAGE NO. 11

SCENE 15	TIMING 3+12	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING

ACTION/

ACTION/

ACTION/

ACTION/

②

RAY [illegible]
Three nights in a row) -- it has to be the same group.

レイ: 3晩続けてだぜ‥同じグループに違いないヨ。

DIALOGUE/

DIALOGUE/

DIALOGUE/

SOUND FX/

SOUND FX/

SOUND FX/

SOUND FX/

NOTES/

NOTES/

NOTES/

NOTES/

TIMING/

TIMING/

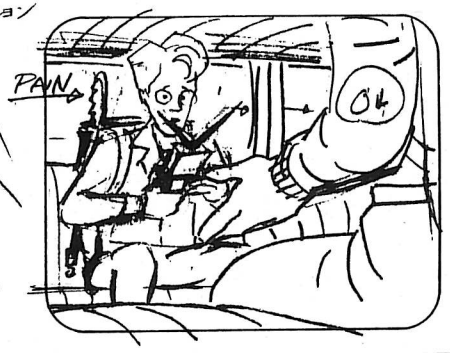
TIMING/

TIMING/ 3+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
	75006		1	12

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
16	6+0	16		17	6 12	18	4+0



ACTION /	ACTION /	ACTION / ANGLE ON WINSTON, SEEN THRU WINDOW - REFLECT OF BUILDING PANS ACROSS WINDOW	ACTION / EGON HOLDS P.K.E. METER
		窓を通してみえるウィンストンにアングル。窓に映っているビルをフォローする。	イーゴンはPKEデバイスを手にしている。
(8) PETER (quietly) At least it gives us an excuse to keep Winston out of the station until the you-know-what's ready.	DIALOGUE / EGON	(9) WINSTON I don't get it. Why would poltergeists go after random targets? I thought they usually ~~stayed~~ HANG OUT in one place.	DIALOGUE / (9) WINSTON (OS/cont'd) Don't they get weaker the further they go? (10) EGON Usually, yes.
ピーター：（そうっと）少なくともウィンストンをステーションから離しておくのにいい口実になるサ。例のホラ、あれの準備ができるまでナ。		ウィンストン：どうもわからん。何故、おばけどもは、デタラメなターゲットを襲うんだろう？ヤツラは普通一か所にとどまるもんだと思ったけどな。	ウィンストン（オフ/続けて）：遠くに行く程、ヤツラ弱まるんじゃないのかい？ イーゴン：普通は、そうさ。
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 18+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

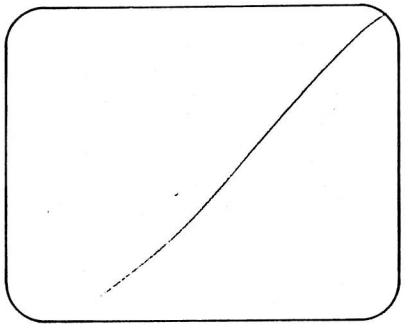
75006
75006
SHOW NO.

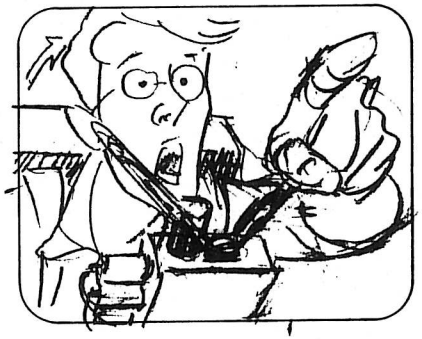
DESCRIPTION

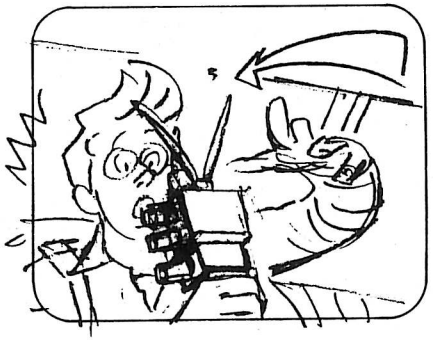
ACT NO. 1

PAGE NO. 13

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
19	7+12			19		19	







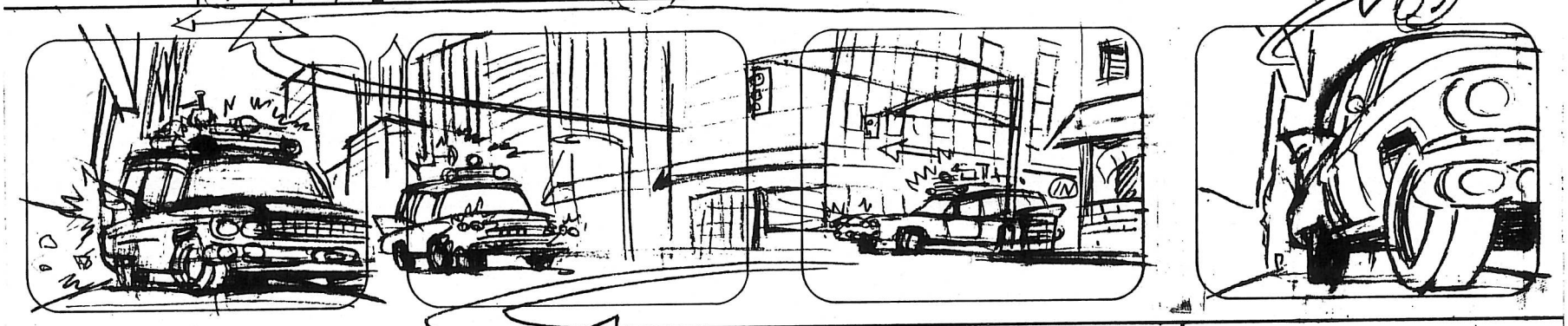
ACTION /	ACTION /	ACTION / LEFT ANTENNA ON P.K.E. METER STARTS TO FLASH	ACTION / EGON IS THROWN BACK AGAINST SEAT AS CAR TURNS
		PKEデバイスの左のアンテナが点滅し出す。	車が曲がると、イーゴンはシートに投げ倒される。
(11) DIALO EGON But this is very strange. They shouldn't have the energy for roving attacks -- unless they have some source --. イーゴン(続けて): しかし、今回は非常に変なんだ。 移動しながら、アタックするエネルギーを持っているはずないんだが 彼らがその元(ソス)をもってない限りはネ…	DIALOGUE /	DIALOGUE / (12) EGON Left! イーゴン: 左だ!	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX / BEEPING ビービー	SOUND FX / タイヤのきしる音 SQUEELING TIRES
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 7+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 14 PAGE NO.

NO #7 | SCENE 20 | TIMING 4+0 | SCENE 20 | TIMING 4 | SCENE 20 | TIMING | SCENE 20 | TIMING

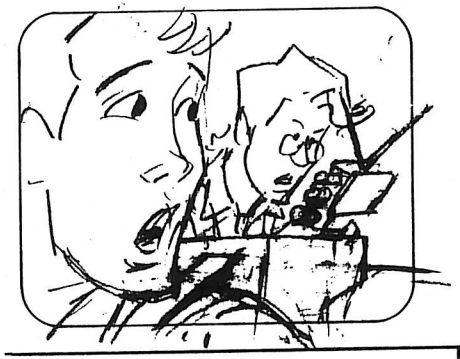


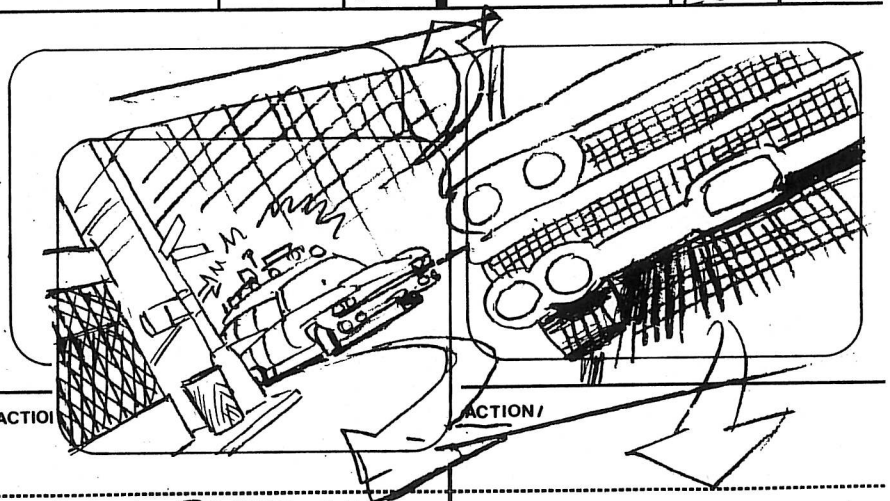
ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION /
DIALOGUE /	(13) GHOSTBUSTERS Whoa! Aaaak! Hey! Hold on! バスターズ: ワアッ! アーッ! おい! つかまれッ!	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX / CRUNCH クシャン	SOUND FX /	SOUND FX / SQUEELING TIRES タイヤのきしむ音	SOUND FX / CAR ENGINE 車のエンジンの回転が増す REVVING
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 4+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
	75006		1	15

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
21	7+12	21		22	2+0	22	





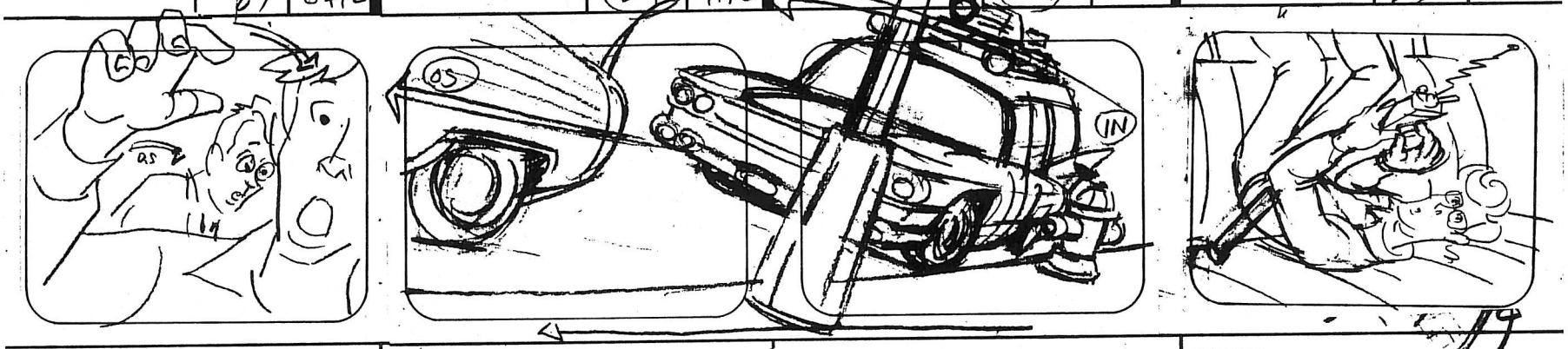
ACTION/	ACTION/ P.K.E. METER'S RIGHT ANTENNA FLASHES	ACTION/	ACTION/
	PKEデバイスの右のアンテナがフラッシュする.	ECTO-1 ROUNDS CORNER INTO FRAME – PAN TO FOLLOW AS IT TURNS UP TO CAM	
(14) NO PETER DIALOGUE/ (trying to be diplomatic) Say, EGON, ah, you think we could have a little more warning next time, [redacted] ピーター:(努めて社交的に)なあ、この次はもうちょっと、その早目に警告してほしいもんだと思わない、イーゴン?	(14MD) PETER (cont) DIALOGUE/ LIKE, A ... Not to get personal, of course, but -- (15) EGON Right! ピーター(続けて): 個人的にどうのと言うんじゃないけどネ、もちろん、しかし... イーゴン: 右だ!	DIALOGUE/ 角を曲がってきてフレームインするエクトワン. カメラに向かってくるのをフォロー	DIALOGUE/
SOUND FX/	SOUND FX/ BEERING ビービー	SOUND FX/ SQUEELING TIRES	SOUND FX/ SIREN
NOTES/	NOTES/	NOTES/ タイヤのきしむ音	NOTES/ サイレン
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 7+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 16 PAGE NO.

SCENE 23	TIMING 0+12	SCENE 24	TIMING 1+12	SCENE 24	TIMING	SCENE 25	TIMING 3+0



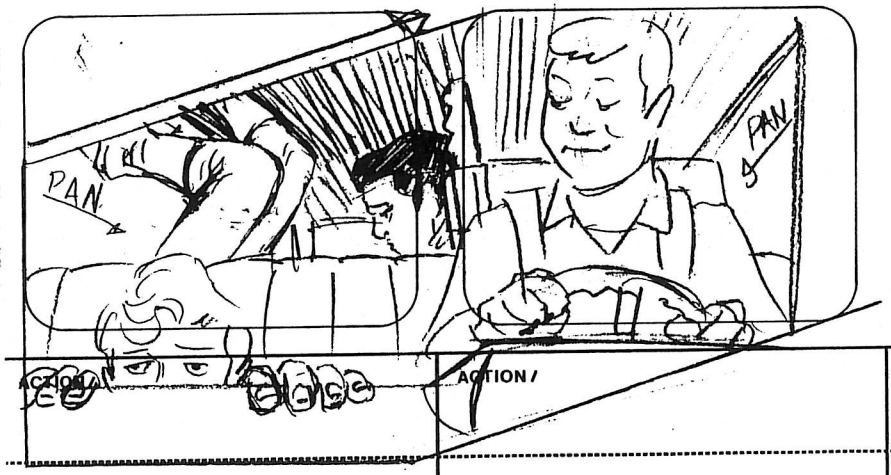
ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION /
			EGON ・NOW WHAT WERE YOU SAYING, PETER.
(15-1) GHOSTBUSTERS DIALOGUE / (WALLA) WHOA, AAA.	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
ゴーストバスターズ ウォーウ、アアー。			イーゴン どこまで、何を言ってたんだいピーター
SOUND FX /	SOUND FX / SQUEE	LING BRAKES	SOUND FX /
NOTES /	NOTES / キキーッと鳴く タイヤの音	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 5+0

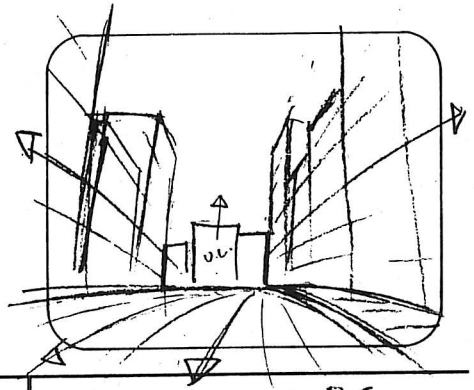
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 17 PAGE NO.

SCENE 26	TIMING 4+0	SCENE 26	TIMING	SCENE 26	TIMING	NO Scene 27	SCENE 28	TIMING H12





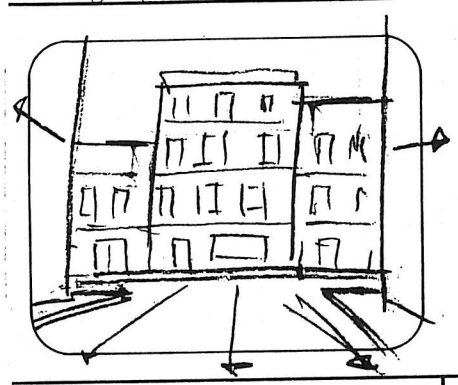
ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION / ANIMATE B.G. TOWARDS THEM アニナーションのBG. が 彼らに向かってくる
(17MD)		(17-1)	
DIALOGUE / PETER I SAID--- OH, NEVER MIND. ピーター オレは… オー なんでもない。	DIALOGUE /	DIALOGUE / RAY (startled) (walks) Ah-dj! レイ (ビックリする) アア…!	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 5+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 14 PAGE NO.

CONT 続き	SCENE 28	TIMING		SCENE 29	TIMING 0+12		SCENE 30	TIMING 3+0		SCENE 30	TIMING



ACTION/ THE STREET ENDS AHEAD OF THEM

彼らの前方で道が切れる

DIALOGUE/

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

ACTION/ FOOT GOES ONTO BRAKE FROM ACCELERATOR

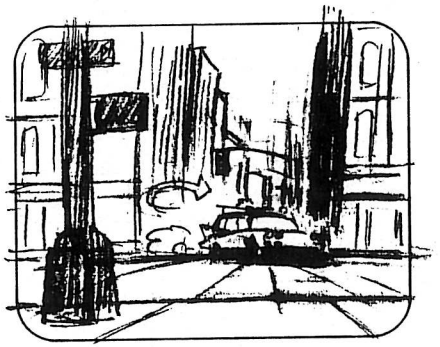
足がアクセルペダルからブレーキに移る

DIALOGUE/

SOUND FX/ SQUEELING

NOTES/ キキー…という ブレーキの音

TIMING/



ACTION/ CAR SPINS OUT OF CONTROL!!!

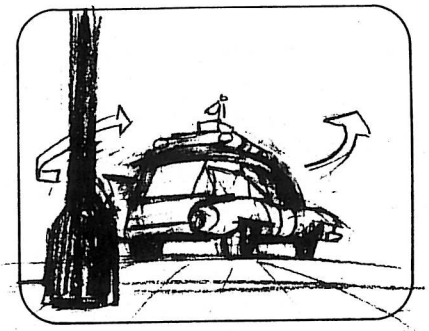
車はコントロールを失い、スピンし…

DIALOGUE/

SOUND FX/ BRAKES

NOTES/

TIMING/



ACTION/ !!,AS IT TRIES TO STOP

止まろうとして

DIALOGUE/

SOUND FX/

NOTES/

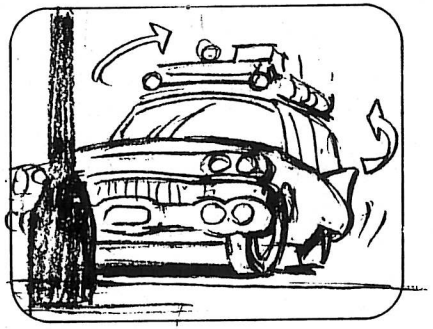
TIMING/ 3+12

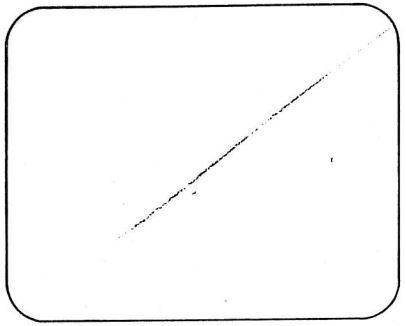
DIC AUDIO VISUAL

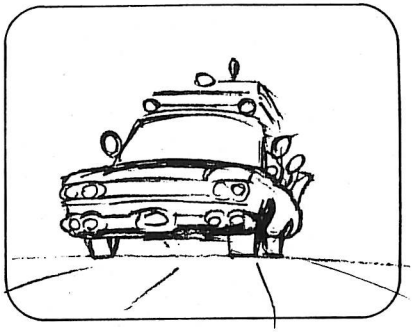
MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 19 PAGE NO.

	SCENE 30	TIMING		SCENE 31	TIMING 4+0		SCENE 32	TIMING 4+0







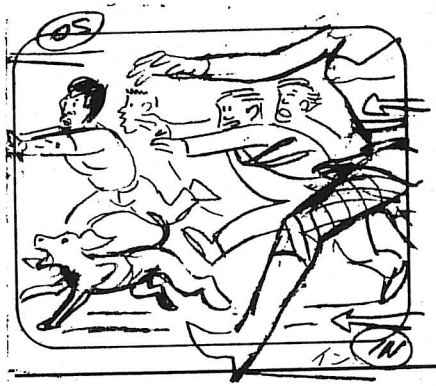
ACTION/ IT STOP ピッと止まる	ACTION/	ACTION/ WINSTON LOOKS OUT OF WINDOW 窓から外を見るウインストン	ACTION/
DIALOGUE/	DIALOGUE/	DIALOGUE/ (18) WINSTON Okay, where to now? ウインストン オーケー それじゃ どこへ行けばいい?	DIALOGUE/
SOUND FX/ SQUEELING BRAKES —→ STOP	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/ ブレーキの音 —→ ストップ	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 9+0

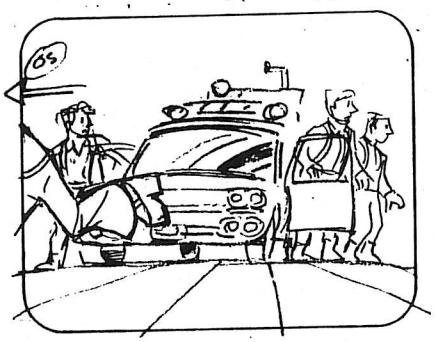
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 20 PAGE NO.

SCENE 32	TIMING	SCENE 32	TIMING	SCENE 33	TIMING 3+0	SCENE 33	TIMING





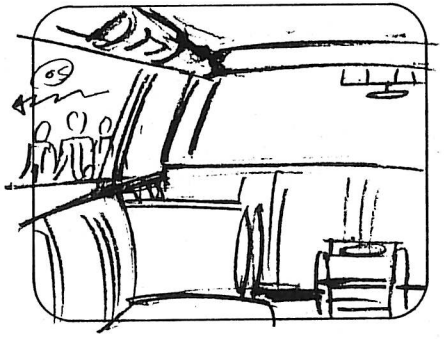
ACTION / CROWD RUNS DIRECTLY ACROSS FRAME 群衆がまっすぐスクリーンを走り抜ける。 (19)	ACTION /	ACTION / (20)	ACTION /
DIALOGUE / CROWD (SCREAMS) 群衆 (悲鳴)	DIALOGUE /	DIALOGUE / RAY / WINSTON / PETER LEFT レイ / ウィンストン / ピーター 左で	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 3+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 21 PAGE NO.

	SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING
	34	3+0		34			35A	2+00		35B	2+0



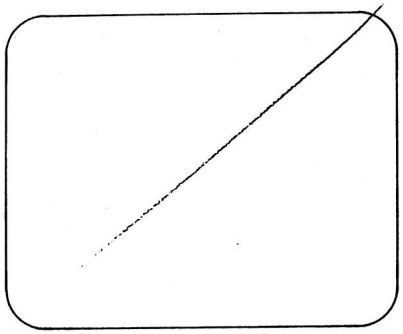
ACTION /	ACTION /	ACTION / EGON'S POV. HE SEES, THRU WINDOW, GHOSTBUSTERS WALKING (05) イーゴンの見た目 彼は、窓を通してバスターズが歩いて行くのを見ている。	ACTION /
(21) DIALOGUE / EGON IT'S COMING FROM,,, THERE, イーゴン それがやってきたのは…むこうだ。	DIALOGUE /	DIALOGUE /	(22MD) DIALOGUE / EGON THEY'RE QUICK! イーゴン なんてはやいやつらだ!
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 7/12

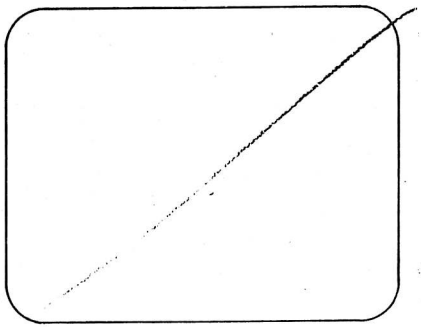
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | NO PAGE 22 DESCRIPTION 22ページ目L | 1 ACT NO. | 22A PAGE NO.

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE 36	T... 3½	SCENE 36	TIMING





ACTION /	ACTION /	ACTION GHOST BUSTERS STRIDE CAUTIOUSLY IN TOWARD ~~FLICKERING GLOW COMING FROM~~ ALLEY ...	ACTION / ... TURN CORNER
		バスターズは用心深く、大股で ~~[illegible]~~ 路地の方へと歩いてゆく。	...そして角を曲がる。
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX / DISTANT PARTY SFX 遠くの方のパーティー SFX.	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 4ヒ

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 22B PAGE NO.

SCENE 36A 6+12	SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE 36A	TIMING

ACTION/ INT, TENEMENT COURTYARD-	ACTION/ -NO MOUEMENT- TOTAL SILENCE-	ACTION/ STOP PAN,,,	ACTION/ ,, THEN RAY STEPS IN, STOPS
内. アパートの内庭	動きは無し。 完全な静寂	パン止める.	そしてレイが歩いてフレームイン 止まる
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 5+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	75006 SHOW NO.	DESCRIPTION	1 ACT NO.	23 PAGE NO.

	SCENE 37	TIMING 2+0		SCENE 36	TIMING 2+0		SCENE 39	TIMING 9+12		SCENE 39	TIMING

ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION /
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX / FOOTSTEPS 足音	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES / NO MUSIC FROM SCENE #31 TO #36 PLEASE シーン31からシーン36は音楽なし。	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 13+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 24 PAGE NO.

SCENE 39	TIMING	SCENE 39	TIMING	SCENE 39	TIMING	SCENE 39	TIMING

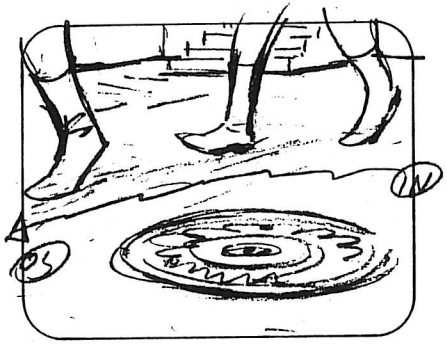
ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION /
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX / 足音 FOOTSTEPS	SOUND FX /
NOTES / NO MUSIC 音楽なし	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING /

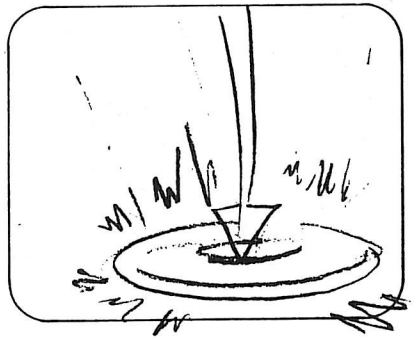
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. 1 | PAGE NO. 25

SCENE 40	TIMING 4+12	SCENE 40	TIMING	SCENE 40	TIMING	SCENE 40	TIMING 11+0





ACTION/ WINSTON, EGON WALK THRU PAST MANHOLE COVER — マンホールのふたを通り越して歩き抜けるウィンストンとイーゴン	ACTION/ — MONSTER POPS OUT — パッと飛び出るモンスター	ACTION/ — THEN GOES BACK IN そしてまた中にもどる	ACTION/ PAN B.G. B.G. パン (22-2) EGON
DIALOGUE/	DIALOGUE/	DIALOGUE/	DIALOGUE/ HEY FELLOWS— (22-3) WINSTON — shhh, I THINK I HEARD SOMETHING.
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/ NO SFX SFX なし.	~~SOUND FX/~~ イーゴン オイ みんな… ウィンストン — ェー!
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/ 何か聞こえた.
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 15+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT 1 NO. | 26 PAGE NO.

SCENE 41	TIMING	SCENE 41	TIMING	SCENE 41	TIMING	SCENE	TIMING

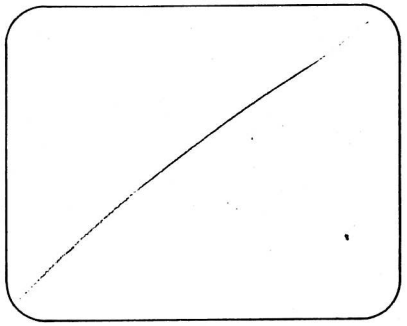
ACTION / EGON STOPS – WINSTON GOES (O.S) – MONSTER PASSES THRU FRAME BEHIND HIM – HE WHEELS – PAN DOWN TO HIS FEET – イーゴンは止まる。ウィンストンは O.S へ。モンスターはイーゴンの後ろを、フレームを通り抜ける。車輪で走っている。イーゴンの足にパンダウン	ACTION /	ACTION / ANOTHER MONSTER PASSES THRU FRAME IN FRONT OF HIM 別のモンスターが、イーゴンの前を通ってフレームを走り抜ける。	ACTION /
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX / SFX なし NO SFX	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING /

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO.	NO PAGE 28ページ無し DESCRIPTION	1 ACT NO.	27 PAGE NO.

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
41		41					



NO PAGE 28

28ページ無し

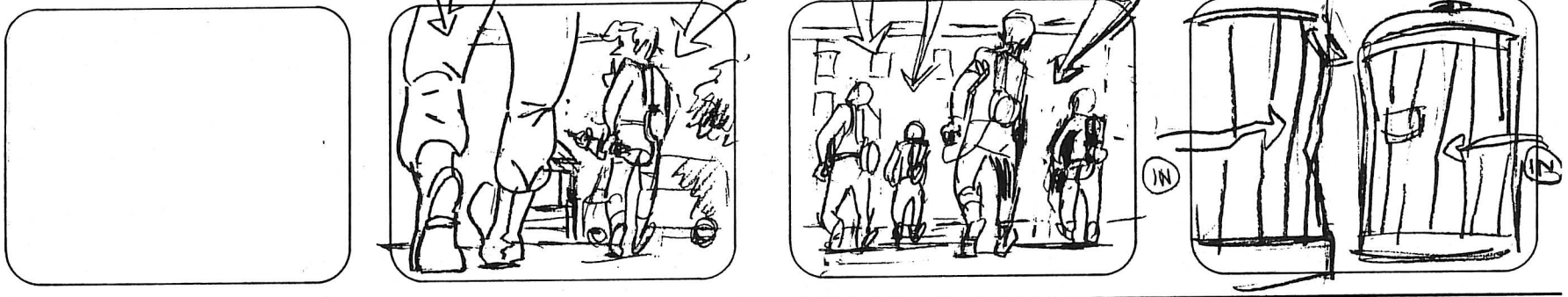
ACTION /	ACTION / PAN BACK UP TO HIS BODY - T.U. IN ON HIM -- HE HASN'T SEEN ANYTHING - BUT HE SENSES SOMETHING IS WRONG - HE GOES WARILY O.S.	ACTION /	ACTION /
DIALOGUE /	DIALOGUE / イーゴンのからだにそってパンアップ 彼にトラックイン — イーゴンは何も見ていないが、何かおかしいと感じる。	DIALOGUE /	DIALOGUE /
(224) EGON; WHAT WAS -- PETER? --	(224) EGON (CONT) 歩いてO.S. -- SOMETHING'S --		
~~SOUND FX~~ イーゴン 何かが--- ピク?	SOUND FX / イーゴン (続けて) 何か	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING /

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 29 PAGE NO.

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
		42	7+0	42		42	



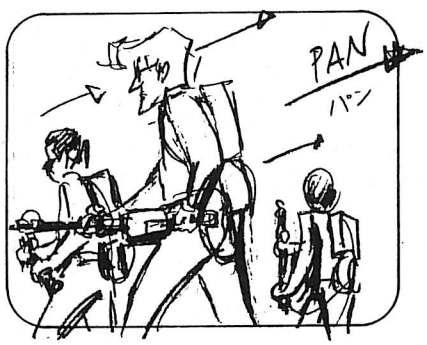
ACTION /	ACTION / GHOST BUSTERS WALK OVER AND PAST CAM, TOWARDS B.G. バスターズがカメラを通り越し、BGの方へと歩いてゆく。 22-5	ACTION /	ACTION / GARBAGE CANS SLIDE IN SILENTLY FROM EITHER SIDE, BLOCKING THEM FROM VIEW ゴミカンが両サイドから そっとスライド・インし バスターズを見えなくする。
DIALOGUE /	DIALOGUE / PETER SHHH! ピーター シー!	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX / FOOTSTEPS 足音	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES / NO MUSIC IN SOUNDTRACK トラック音楽なし	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING /

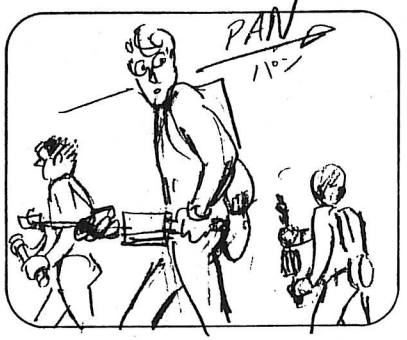
DIC AUDIO VISUAL

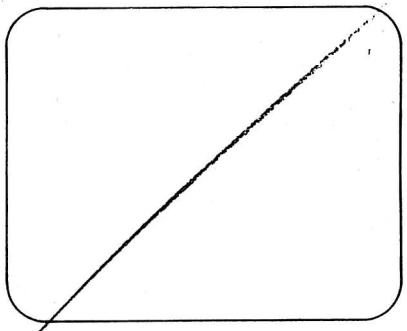
MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 30 PAGE NO.

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
43	5+0	43		43			







ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION /
		(23)	
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE / EGON HEY GUYS,...	DIALOGUE /
		イーゴン: おい, みんな ...	
SOUND FX / FOOTSTEPS	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES / NO MUSIC IN SOUNDTRACK, PLEASE トラックは音なし	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 5+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	75006 SHOW NO.	DESCRIPTION	1 ACT NO.	31 PAGE NO.

	SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE 44	TIMING 12		SCENE	TIMING

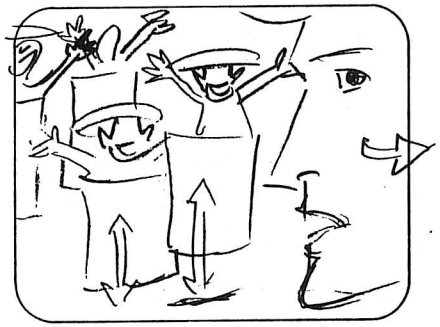
ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION /
		23-1	
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE / GHOSTS (VO) SHHH! SHHH! SHHH!— ゴースト達(オフ) シー! シー! シー!	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING /

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 32 PAGE NO.

SCENE 45	TIMING 5x12	SCENE 45	TIMING		SCENE 45	TIMING		SCENE	TIMING



NO SCENES
46 to 48
NO PAGE 33
C-46~48 なし
33ページ なし

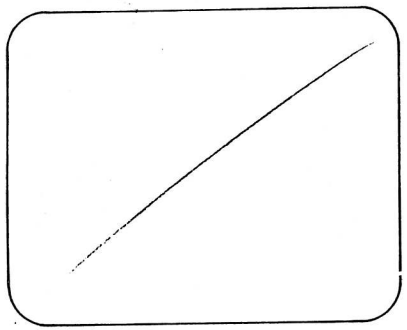
ACTION/ PAN ACROSS GARBAGE CANS— GHOSTS ARE POPPING...	ACTION/ ...OUT OF THEM LIKE JACK IN THE BOXES	ACTION/ THEN GHOSTS START HOPPING GARBAGE CANS UP AND DOWN	ACTION/
ゴミカンを、パン ゴーストが パッと、 23-1	飛び出てくる。まるで ビックリ 箱の ように。 25MO	それからゴースト達は、ゴミカンを 上下に 跳ねはね始める。 25MO	
DIALOGUE/ POLTERGEIST (cont) SHHH! SHHH! SHHH! (ETC) ポルターガイスト (コースト) シー! シー シー! (ETC)	DIALOGUE/ PETER HMMMM... ピーター ウーム	DIALOGUE/ PETER (CONT) LOOKS LIKE... ピーター (続き) どうやら.....	DIALOGUE/
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 5+12

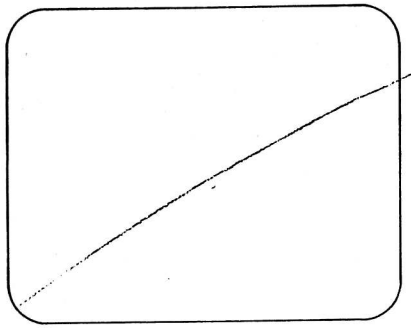
DIC AUDIO VISUAL

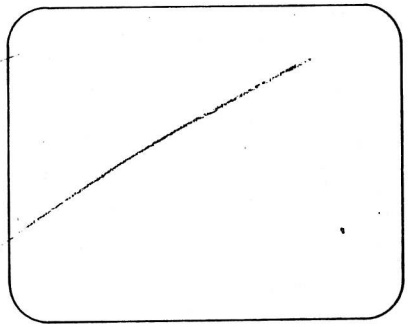
MAINTITLE

~~5005~~ 5006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 34A PAGE NO.

	SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE 49	TIMING 8







ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION / DOWNSHOT - GHOSTS IN TRASH CAN. SURROUND THEM, HOPPING フカン ― ゴミカンの中のゴースト達、バスターズを取り囲み、ピョンピョンはねる (26)
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE / PETER (CONT) "THE TRASH WANTS TO TAKE US OUT." ピーター（続けて）
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX / このゴミども逆にオレ達を出したがってるぜ。
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 10+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
	5006		1	34B

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
49		49	-	50A	4+0		

--BECOMING A TORNADO-
CONTINUE PANNING UP

ACTION/

ACTION/

DIALOGUE/ (35) EGON
NOW REMEMBER - POLTERGEISTS CAN'T ACTUALLY HURT YOU.

イーゴン
憶えておくんだ。ポルターガイストとは実際、危害は与えられないんだ。

DIALOGUE/

SOUND FX/ PAN TO FOLLOW GHOSTS AS THEY RISE OUT OF CANS - STOP PAN AS

SOUND FX/ TILL WE SEE GHASH AGAINST WALL IN SHADOW FORM

SOUND FX/ TORNADO

SOUND FX/ TORNADO SFX FROM #49 TO #69A

NOTES/ THEY SPIN FASTER AND FASTER--
[illegible]

NOTES/ スピンがどんどん速くなり。
竜巻のようになる。影の姿のガーシュが壁に写っているのが見えるまで。
パンを続ける。

NOTES/ 竜巻の音

NOTES/ 49 ~ 69A まで
竜巻の SFX

TIMING/

TIMING/

TIMING/

TIMING/ 4+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
	75006		1	34C

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
50B	3+0	50B					

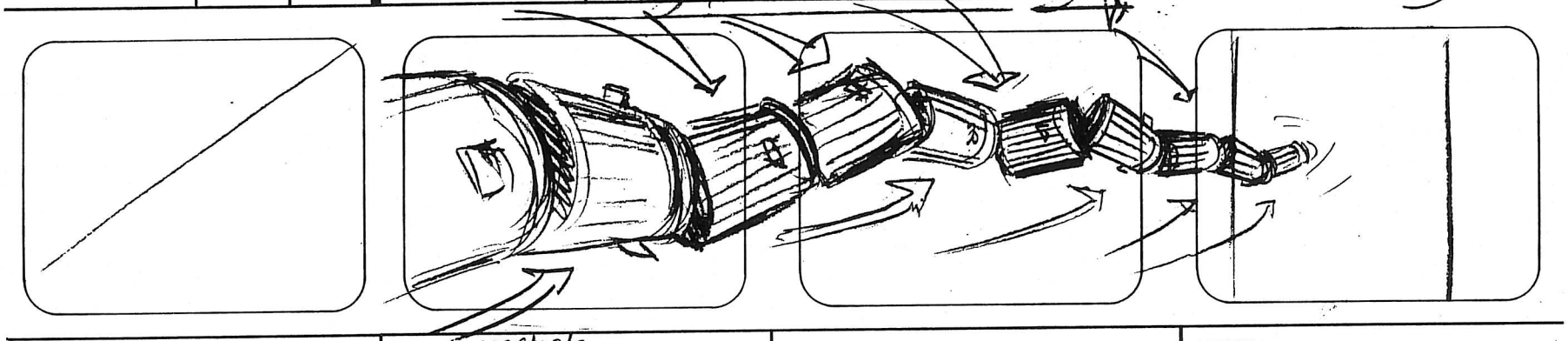
ACTION /	ACTION / GHASH BENDS FOWARD BECOMING COPDRIAL- HE SNAPS HIS FINGERS AS A SIGNAL TO HIS GHOSTS ガーシュが前方にからだをまげ実体となる ゴースト達への合図として、指をパチンとはじく	ACTION /	ACTION /
DIALOGUE /	DIALOGUE / (36) GHASH -(SOFT CHUCKLE) ガーシュ 小さく笑う。(フッ、フッ、フッ)	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX / SNAPS FINGER	SOUND FX /	
NOTES /	NOTES / パチンと指をはじく音	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 3+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 35 PAGE NO.

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
		51B	4+0	51B		51B	



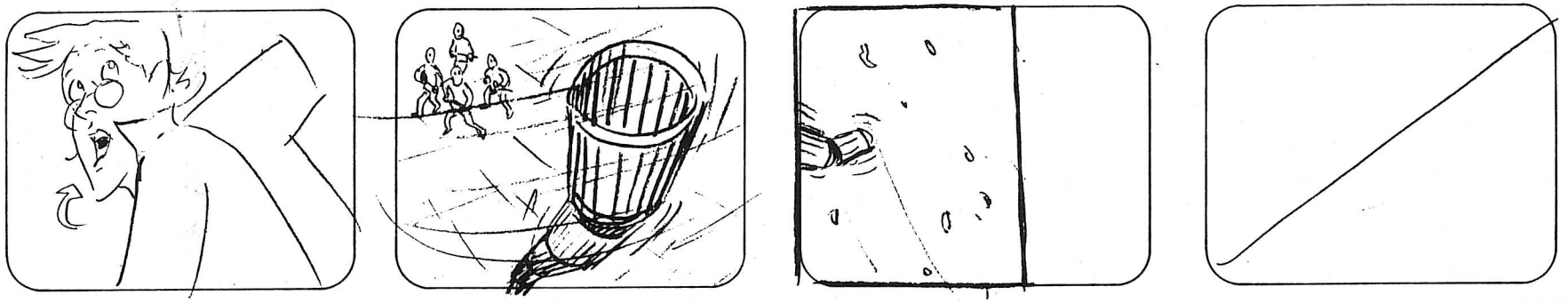
ACTION /	ACTION / Verticle PAN UP GARBAGE CANS AS THEY STACK UP ON TOP OF EACH OTHER 垂直にパンアップ ゴミカンたちが積み重なっていくのをフォローする。	ACTION /	ACTION /
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX / CLATTER ING カンのガラガラする音。	SOUND FX / CANS	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 4+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 36 PAGE NO.

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
52	2+12	52A	1+12	53	3 12		



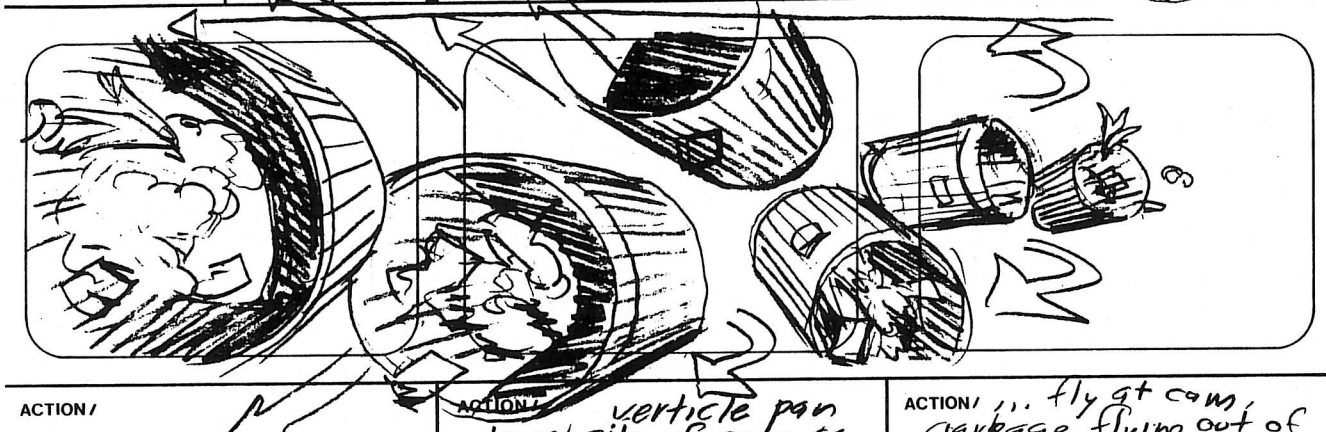
ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION /
(37) DIALOGUE EGON But trash cans sure can!	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
エゴン ゴミカンにはそれができるソ！			
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 9+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 37 PAGE NO.

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
53		53		(CONT) 53		54A	1+12



ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION /
	vertical pan down pile of cards as they tumble over and...	... fly at cam, garbage flying out of cam	
	垂直にパンダウン ゴミカンの積み重なったのがころがり、	そして カメラに向かって飛んでくる。 カメラから飛び出す。	(38)
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE / EGON (CONT) Run!
			イーゴン(続き) 走れ!
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 1+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

5006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 38 PAGE NO.

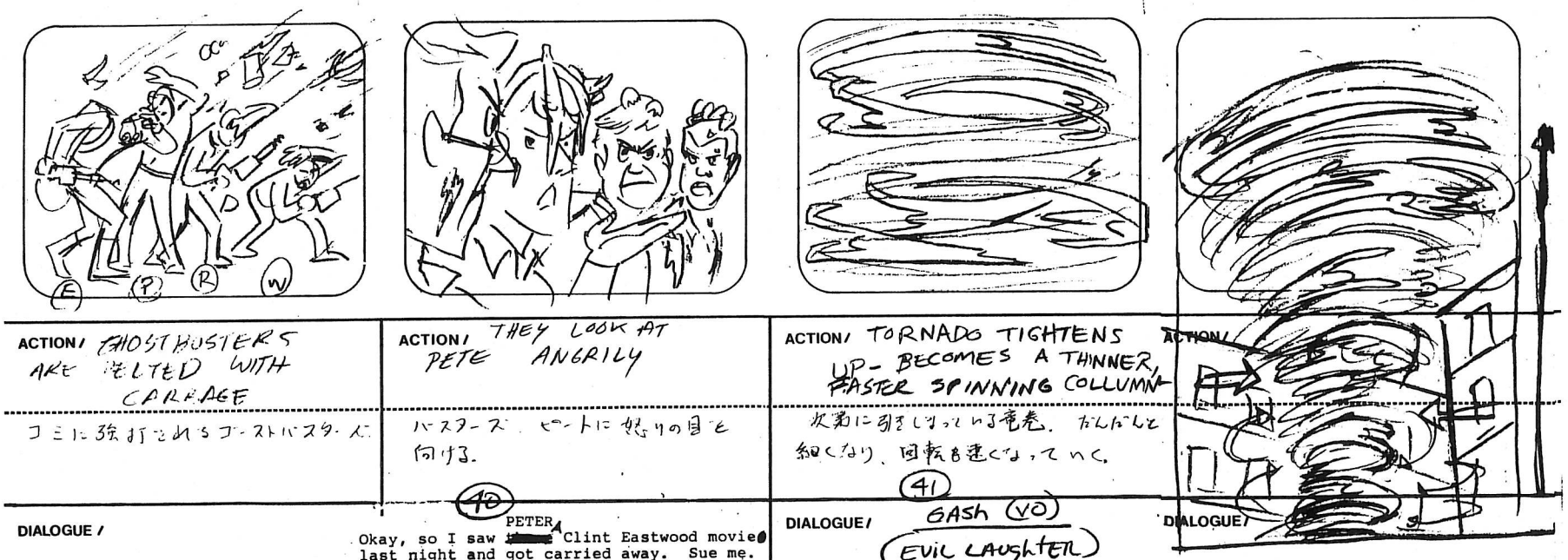
SCENE 54B	TIMING 2+12	SCENE 55	TIMING 3+0	SCENE 55	TIMING	SCENE 55	TIMING

ACTION/ Pete says dial. first, then blasts	ACTION/ PAN B.G.	ACTION/ PROTON BEAMS HIT FLYING TRASHCANS —	ACTION/ STOP PAN — WHICH EXPLODE
ピートは台詞をいい、それから撃つ	B.G. パン	飛んでいるゴミカンにあたる プロトンビーム	パン止め。 そしてカンはバラバラに破裂して飛んでいる。
DIALOGUE (39) No! Blast 'em! PETER	DIALOGUE/	DIALOGUE/	DIALOGUE/
ピーター ノー、ぶっぱなせ。			
SOUND FX/ BEAM BLAST	SOUND FX/	SOUND FX/ BEAM BLAST	SOUND FX/ EXPLOSION AND GARBAGY SFX
NOTES/ ビームの燃音	NOTES/	NOTES/ ビームの燃音	NOTES/ 爆発とゴミの飛び散る音
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 5+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
	15006		1	39A

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
56	2+12	57	6+12	58	4+12	58	

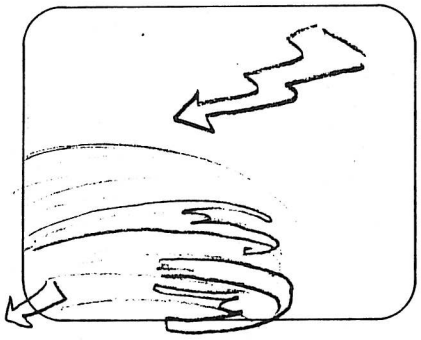


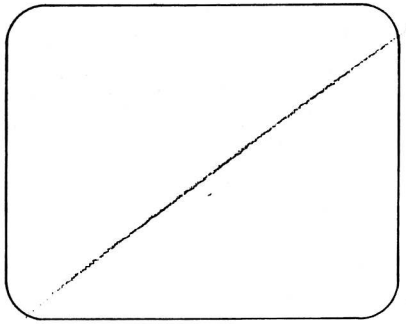
ACTION/ GHOSTBUSTERS ARE PELTED WITH GARBAGE	ACTION/ THEY LOOK AT PETE ANGRILY	ACTION/ TORNADO TIGHTENS UP - BECOMES A THINNER, FASTER SPINNING COLLUMN	ACTION/
コミに強打されるゴーストバスターズ	バスターズ、ピートに怒りの目を向ける。	次第に引きしまっている竜巻。だんだんと細くなり、回転も速くなっていく。	
DIALOGUE/	(40) PETER Okay, so I saw [redacted] Clint Eastwood movie last night and got carried away. Sue me.	(41) GASH (VO) (EVIL LAUGHTER)	DIALOGUE/
	ピーター オーケー、オレが昨晩、クリントイーストウッドの映画を3本も見てつい調子に乗っちゃってわけだ。訴えてもいいぜ。	ガーシュ(オフ) (悪魔的笑い)	PAN UP TORNADO - SEE POLTERGEISTS WHIRLIN ABOUT INSIDE
SOUND FX/ RAINING WET GARBAGE	~~SOUND FX/~~	SOUND FX/	SOUND FX/ 竜巻をパンアップ 内側を、ポルターガイスト達が過巻きまわっているのが見える
NOTES/ 濡れたゴミの降る音	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 14+12

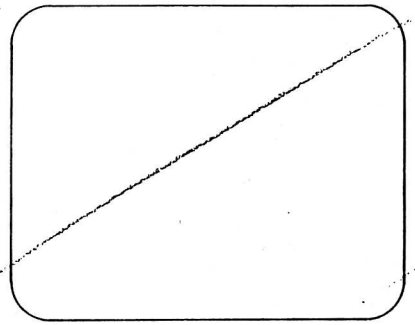
DIC AUDIO VISUAL

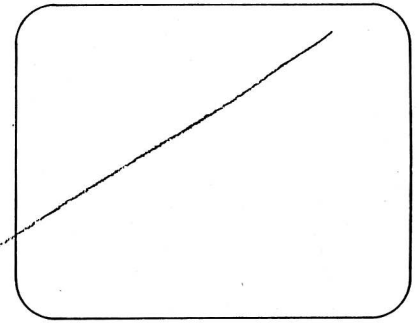
MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
			1	39B

	SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING
	54										









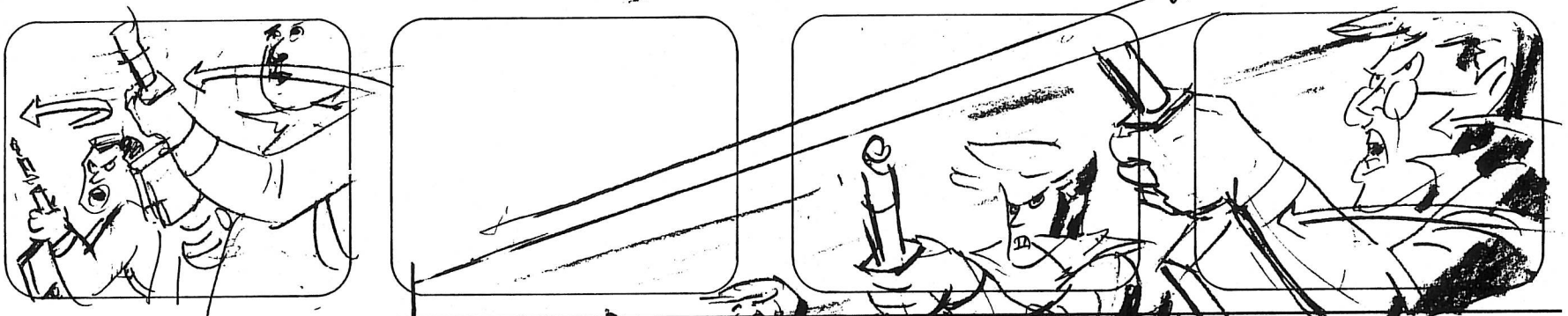
ACTION / TORNADO STARTS TO MOVE O.S.	ACTION /	ACTION /	ACTION /
O.S. へ動き始める竜巻			
DIALOGUE /	**DIALOGUE /**	**DIALOGUE /**	**DIALOGUE /**
SOUND FX /	**SOUND FX /**	**SOUND FX /**	**SOUND FX /**
NOTES /	**NOTES /**	**NOTES /**	**NOTES /**
TIMING /	**TIMING /**	**TIMING /**	**TIMING /**

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 40 PAGE NO.

SCENE 59	TIMING 7+12	SCENE 59	TIMING	SCENE 59	TIMING	SCENE 59	TIMING



ACTION / THEY TURN TO FACE ハスリ 人は 何をなおる	ACTION /	ACTION /	ACTION /
DIAL / (42) RAY It's showtime, folks! (42-1) WINSTON Just give me some room! レイ ショータイムだぜ みんな! ウィンストン ちょっとスペースをつくってくれ!	DIALOGUE / (44) WINSTON Ready! (45) RAY Ready! ウィンストン 用意 レイ 用意	DIALOGUE / (46) PETER Ready! ピーター 用意	DIALOGUE / (47) EGON Ready! イーゴン 用意
SOUND FX /	~~SOUND FX~~ /	~~SOUND FX~~ /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 7+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 41 PAGE NO.

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
60	2+12	60					

ACTION/ SUDDENLY GHASH POPS OUT OF TOP OF TORNADO

突然、竜巻のいちばん上から飛び出てくるガッシュ

ACTION/ SUDDENLY GHASH'S FACE FILLS FRAME -HE BLOWS G.B.S O/S...

突然、ガッシュの顔がスクリーンいっぱいになり、バオウズを口に吹き飛ばす...

(48)

ACTION/

ACTION/

DIALOGUE/

DIALOGUE/ GHASH BOO!!

ガッシュ(赤): ブー!!

DIALOGUE/

DIALOGUE/

SOUND FX/

SOUND FX/

SOUND FX/

SOUND FX/

NOTES/

NOTES/

NOTES/

NOTES/

TIMING/

TIMING/

TIMING/

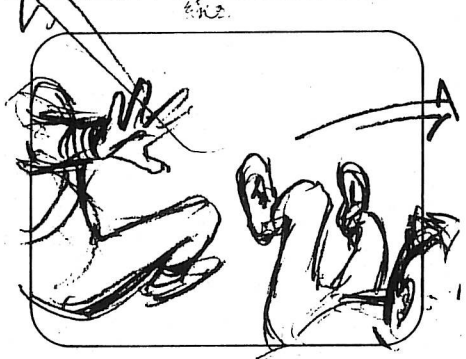
TIMING/ 2+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | NO TAGE 49 DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 44 PAGE NO.

(CONT) SCENE 60 TIMING | SCENE TIMING | SCENE TIMING | SCENE 63 TIMING 5+6



NO # 62

C62 は無し

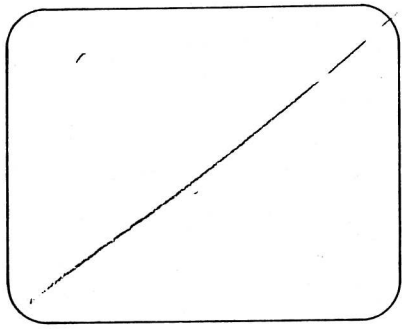
ACTION / ,,, TOWARD CAM	ACTION /	ACTION /	ACTION / ,,, WHO LOOK UP AT HIM IN HORROR
・・・バスターズ、カメラの方に飛んでくる。			・・・バスターズ、恐怖いっぱいで彼を見上げる。 (50)
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE / RAY Trouble. Very, very big trouble.
			レイ 問題だ。でっかい問題だ。
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 5+12

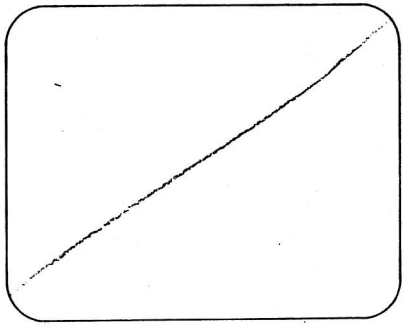
DIC AUDIO VISUAL

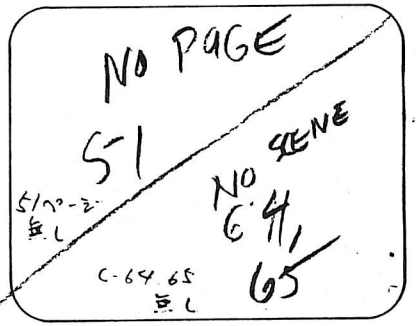
MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 50 PAGE NO.

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
63							





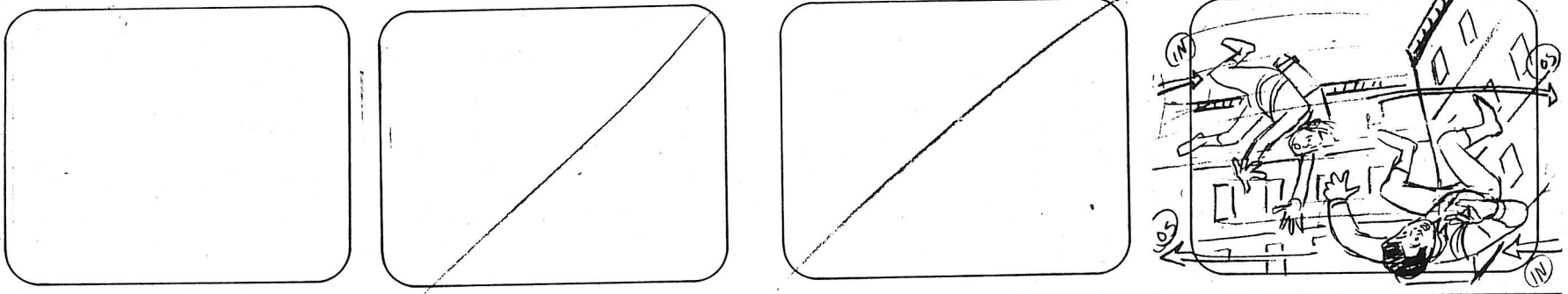


ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION /
G.B.'S ARE SUCKED OFF GROUND BY WIND バスターズは地面から離れて風のすへと巻き込まれていく。			
DIALOGUE / (51) GHOSTBUSTERS (YELLING IN PANIC) ゴーストバスターズ (パニックの叫び)	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING /

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
	75006		1	52

	SCENE	TIMING	NO #65/66 SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING
									67A	4+0



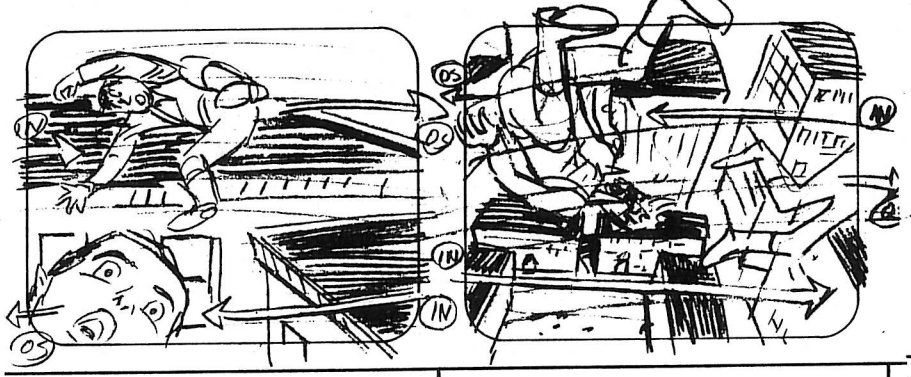
ACTION /	ACTION /	ACTION / アニメーションのBG. 内庭からアパートの上方に巻き上げられていく。ゴーストバスターズは画面を回りながら通り抜ける	ACTION / ANIMATE B.G. SO THAT WE GO FROM INSIDE OF COURTYARD- TO UP ABOVE TENEMENT- TO HIGH INTO AIR- AS GHOSTS BUSTERS
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE / SPIN THRU FRAME (52) Ghostbusters (yelling in panic)
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	~~SOUND FX~~ ゴーストバスターズ (パニックになり悲鳴を上げる)
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 4+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 63 PAGE NO.

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
61A		61A					

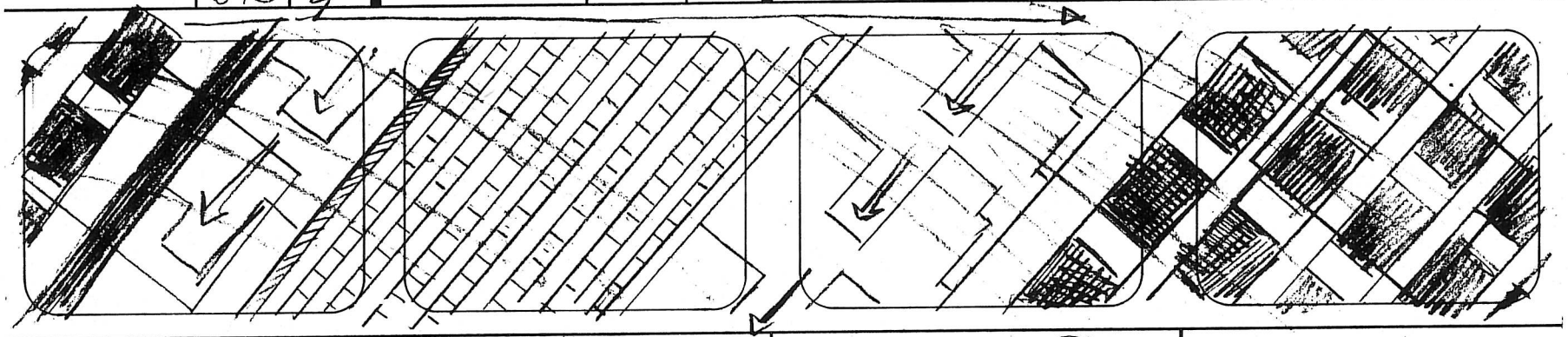


ACTION /	ACTION /	CTION /	ACTION /
DIALOGUE /	DIALOGUE /	IALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	OUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	IOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING /

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
No Page 55	75006		1	54

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
67B	3 1/2			67B		67B	



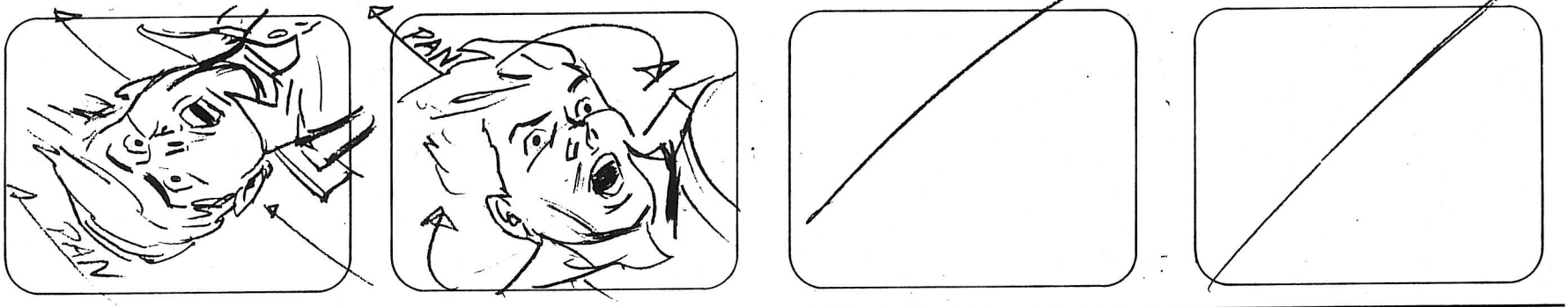
ACTION/ CYCLE PAN, LOWERING SKYLINE IN B.G. AFTER EACH CYCLE	ACTION/ P.O.V. — SHOT FROM INSIDE TORNADO	ACTION/ CYCLE PAN QUICKLY, TO CAUSE DIZZINESS PERHAPS 1 CYCLE PER SECOND	ACTION/
パンくり返し BGの空の線がくり返しのたびに低くなる	見た目. 竜巻の内側からの写し	パンくり返し、素速く。— 目を回す。おそらく1秒間に1回転程の速さ	
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 4+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | No. Page 55 DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 56 PAGE NO.

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
68	4+12	68					



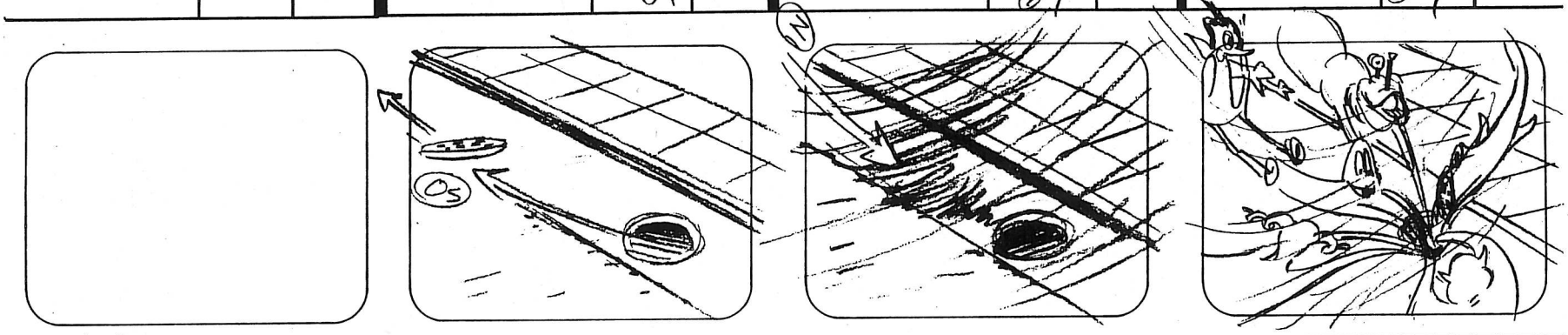
ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION /
DIALOGUE / (54) PETER (against the wind) Wait a minute -- didn't I see this in The Wizard of Oz? ピーター（風に逆らいながら） ちょっと待てよ。これ、"オズの魔法使い"の中で見なかったか?		DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 4+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

5006 SHOW NO.	NO PAGE 57 57ページ目 DESCRIPTION	1 ACT NO.	56 PAGE NO.

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
		69	3+12	69		69	

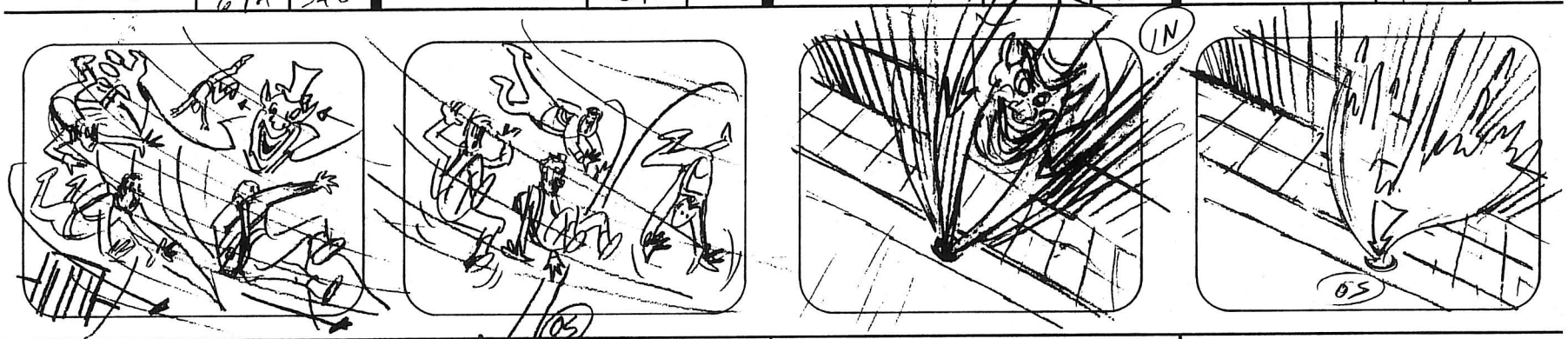


ACTION /	ACTION / MANHOLE COVER FLIES OFF MANHOLE --	ACTION / TORNADO COMES IN	ACTION / -- GHOST POUR DOWN OPEN MANHOLE (05)
	マンホールのふたは、マンホールから飛んで離れ、、、、	竜巻がはいっていく	・・・ゴーストはさりもみ状に開いたマンホールにはいっていき、05
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX / TORNADO	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES / 竜巻	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 3+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	75006 SHOW NO.	DESCRIPTION	1 ACT NO.	59A PAGE NO.

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
69A	3+0	69A		70	3+12	70	



ACTION/ GHASH SUDDENLY DROPS (OS) LEAVING GHOSTBUSTERS HOVERING IN MID-AIR ガーシュはパッと突然、落ちて O.S ゴーストバスターズを宙におきざりにする	ACTION/	ACTION/ GHASH FLIES IN, DISAPPEARS DOWN MANHOLE ガーシュ、飛び込んでフレームイン マンホールに消えて行く	ACTION/
DIALOGUE/	DIALOGUE/	DIALOGUE/	DIALOGUE/
SOUND FX/ 竜巻の音 TORNADO SFX → (STOP)	SOUND FX/ ストップする	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/ 2+0 TIMING ON GHOST BUSTER WHIRLING ABOUT GHASH, 0+12 ON GHASH DROPPING O.S., バスターズがガーシュに飛ばされているのが2秒、ガーシュがO.S.に落ちるのが 0.12秒	NOTES/ AND 1+0 ON GHOSTBUSTERS HOVERING そして ゴーストバスターズが宙にたたよっているのが10秒	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/

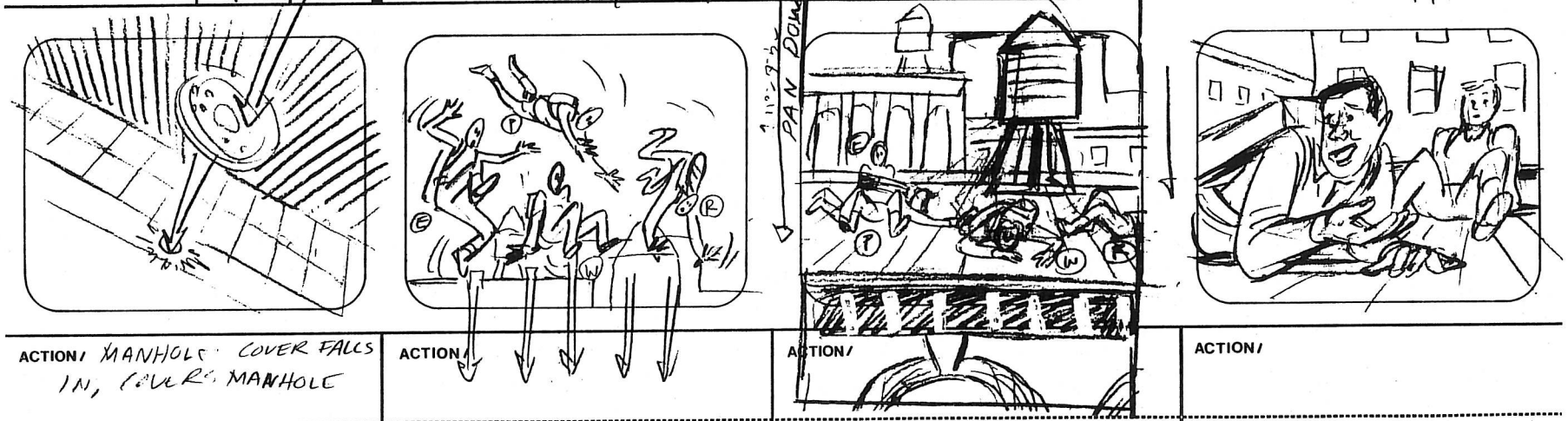
1+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. 1 | PAGE NO. 54

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
70		70A	3+12	70A		71	8+0



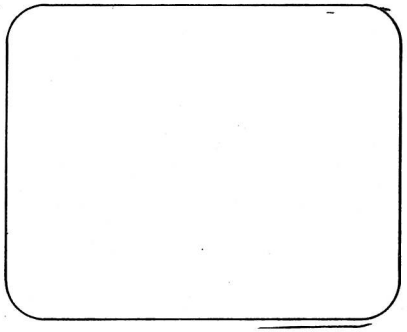
ACTION/ MANHOLE COVER FALLS IN, COVERS MANHOLE	ACTION/	ACTION/	ACTION/
マンホールのフタが穴の上におちてきてふさぐ。	55	GHOSTBUSTER HOVER IN AIR FOR A BEAT — THEN FALL (OS) -- PAN DOWN A SHORT DISTANCE	57
DIALOGUE /	DIALOGUE/ (GHOSTBUSTERS) (YELLING AS THEY FALL OS WHICH STOPS ABRUPTLY AS THEY HIT ROOM DIRECTLY BELOW THEM) OOF! (OS)	DIALOGUE/ TILL WE SEE THEM SPRAWLED OUT ON ROOFTOP	WINSTON Well, guys, look on the bright side -- it couldn't possibly get any worse.
		ゴーストバスターズは空中にほんの一拍程ただよい。それから落ちてO.S. 短い距離をバンダウン。それは彼らが屋根の	ウインストン なあ、みんな、明るい面も考えくみなし。これ以上悪いことにはならないさ。
SOUND FX / CLANG	~~SOUND FX/~~ (AS THEY HIT ROOF BELOW THEM) ゴーストバスターズ（OSに落ちて行くとき	SOUND FX/ 上に落ちてのびてしまったのが見えるまで続く。	SOUND FX/
NOTES/ ガラン	~~NOTES/~~ 悲鳴をあげているが、真下の屋根に直接落ちてやむ。) アウッ！(オフ)(屋根に落ち…)	NOTES/	NOTES/
TIMING/	~~TIMING/~~	TIMING/	TIMING/ 14+0

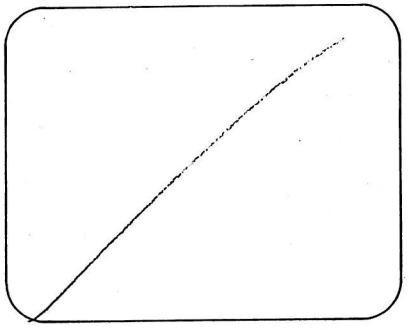
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 60A PAGE NO.

SCENE 71	TIMING	SCENE 71	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING





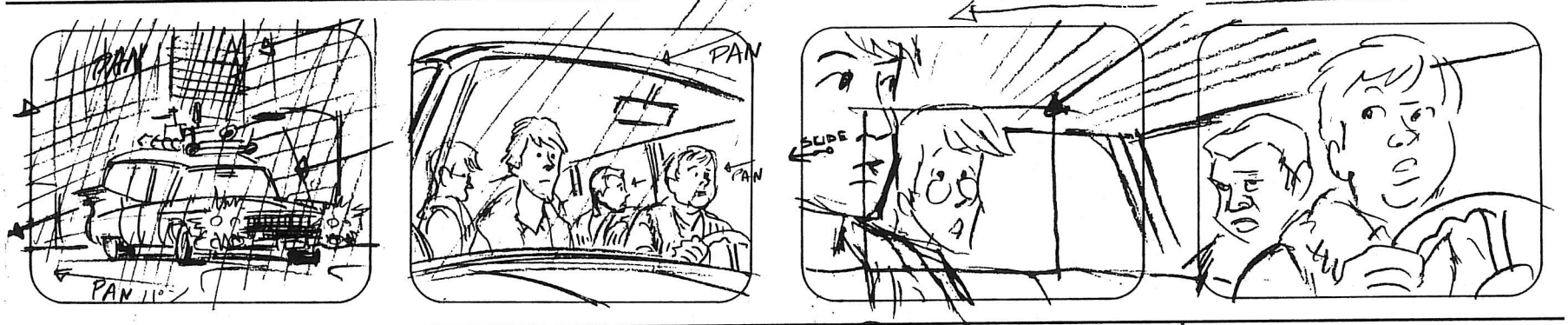
ACTION / LIGHTNING FLASHES 稲妻の光り	ACTION / IT STARTS TO RAIN - WINSTON, RAY LOOK UP 雨が降り始める	ACTION /	ACTION /
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX / THUNDER	SOUND FX / RAIN	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES / カミナリ	NOTES / 雨	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING /

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. 1 | PAGE NO. 60B

SCENE 72	TIMING 4+12	SCENE 73	TIMING 5+12	SCENE 74	TIMING 11+12	SCENE 74	TIMING



ACTION /

ACTION /

ACTION (2) TO PETER + EGON -- TRUCK IN ON EGON, SLIDING OUT PETER IN F.G.

② ピーターとイーゴンにパン…

イーゴンにトラックイン。ピーターを前方にすべりだせる。 57-2

ACTION (1) PAN FROM RAY AND WINSTON ,,,

① レイとウインストンから。

PAN

57-1

EGON: I just don't understand it. We shouldn't have lost, but we did.

57-1

EGON (CONT) "They were strong, but poltergesits are supposed to get weaker the farther they get from home.

イーゴン (オフ) オレにはさっぱりわからない。負けるはずじゃなかった、なのに、負けちまった。

イーゴン(続けて) アイつらは強かった。しかし、ポルターガイストでもはすみ家から離れれば離れるほど、弱まっていくはずなんだ。

ALOGUE / 57-3

EGON: Exactly. Like hooking more and more batteries to the same line. With that sort of power, they could go anywhere they want.

RAY: Unless they were drawing on some other source of energy -- or the big one was feeding on all the energy from the small ones.

SOUND FX /

SOUND FX /

SOUND FX / (2)

SOUND FX / (1)

NOTES /

NOTES /

~~NOTES~~ / イーゴン

その通り。バッテリーを次から次へと、同じラインにつないで行くのと同じことだ。そんなパワーがあれば、あいつらはどこにだって行けるぞ。

~~NOTES~~ / レイ

ただし、ヤツラがどこかの他のエネルギー源からエネルギーを引いてないとしたら、だ…または、1匹のでかいヤツが他の小さいヤツラからすべてのエネルギーを

TIMING /

TIMING /

TIMING /

TIMING / 食っているかだ。 27+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

5006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 60C PAGE NO.

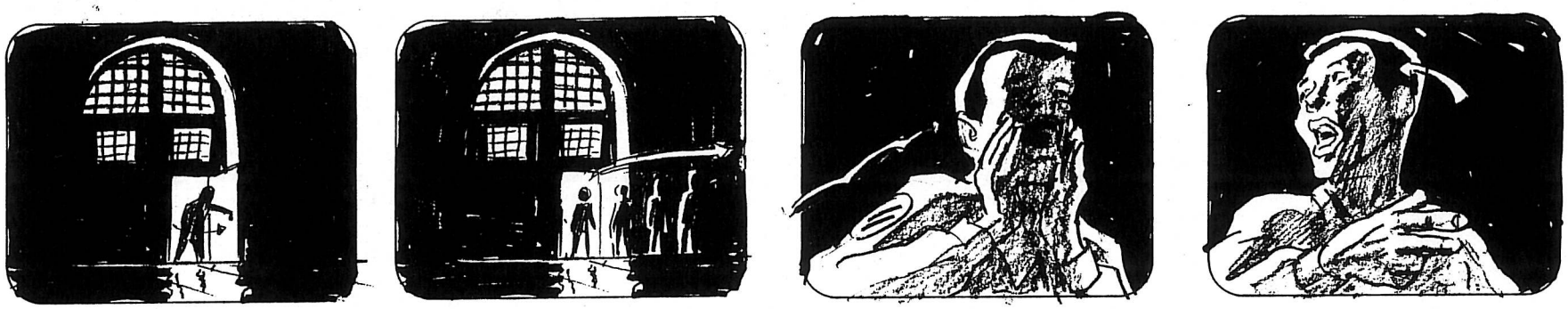
SCENE 75A	TIMING 8+0	SCENE 75A	TIMING	SCENE 75B	TIMING 3+0	SCENE 76	TIMING 2+12

ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION /
57-4	58	59	60
DIALOGUE / WINSTON: Well, the only place I want to go right now is home. ウインストン そうだな。今一番行きたいところは我家だな。	WINSTON We taking the long way home or something? Seems like it's taking forever. ウィンストン：遠回りでもしてんのかい？もう随分長いこと乗ってるような気がするけど。	RAY (a whisper) You think Janine's got everything set up by now? レイ：(囁いて) ジニーンのヤツ、もう全部準備できたかな？	DIA PETER (whisper) This'll really make his night! ピーター：(囁いて) ヤツめ、今夜は楽しみだな！
SOUND FX /	SOUND FX / HEAVY RAIN FROM INSIDE OF CAR	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES / 大雨の音 車の中で聞いている。	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 16+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
	75006		1	60D

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
78	3+12	78		79	7+12	79	



ACTION / INT. FIREHOUSE - DOOR OPENS - WINSTON WALKS IN, IN SILLOUETTE, THEN BACKLIT AS HE WALKS IN 中、消防署のガレージードアが開いてシルエットで映っているウィンストンが歩いてくる。それから彼が歩くにつれてうしろが照らされる。	ACTION /	ACTION / (61)	ACTION / (61)
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGU Janine? YO, Slimer? WINSTON (CALLING) ウィンストン(呼びかけて) ジニーン? スライマー?	DIALOGUE / WINSTON (CONT) Hey, where is everybody? ウィンストン(続): おい、みんな、どこだ?
SOUND FX / THUNDER CRACK 雷が鳴る	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 12+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 60E PAGE NO.

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
79		40	2"	81	3+1/2	82	2+0

ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION /
LIGHTS COME ON SUDDENLY ライトが突然つく			
62	62	64	64-1 (cont)
DIALOGUE / ALL (NO EXCEPT WINSTON) Surprise! Surprise! 全員(ウィンストンを除いて): サプライズ! (びっくり)	DIALOGUE / ALL (EXCEPT WINSTON)(CONT) Happy birthday! HAPPY BIRTHDAY 全員(ウィンストンを除いて)(続): ハッピー・バースデー!	DIALOGUE / JANINE Bet you thought we forgot, didn't you? ジーン: みんな忘れてると思ってたでしょ?	DIALOGUE / SLIMER (HAPPY BIRTHDAY) スライマー: (続り) ("ハッピー バースデー")
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX / 64-1 SLIMER ブルル-ブルル!	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES / スライマー ブー ブー! (ワーイ ワーイの意味)	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 3+1/2

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
	7550006		1	60F

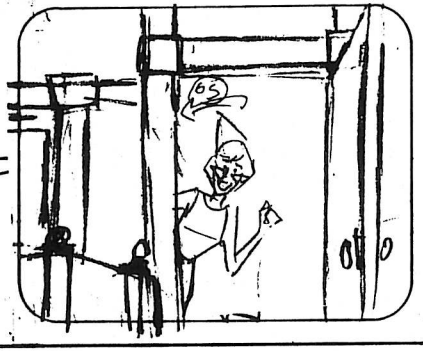
SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
32							

ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION /
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING /

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
	75006		1	61A

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
83A	4 1/2	83B	2 00			84	2+12



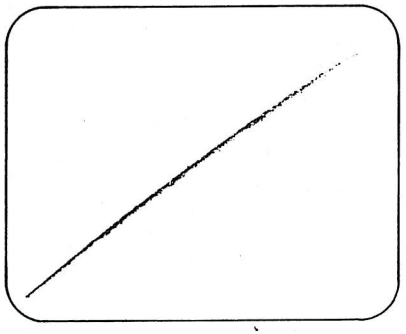
ACTION /	ACTION / JANINE SAYS LINE, GOES O.S.	ACTION /	ACTION / PETE AND EGON COME IN, FLANK WINSTON, PETE WINKS AT WINSTON
	台詞を言うジニーン。そして O.S へ。		ピートとウィンストンがフレーム・インし ウィンストンの両脇に立つ。ウィンストンを見てウィンクするピート。
65 WINSTON (overjoyed) I don't believe it! You guys -- ! thought we were taking a long time!	66 JANINE And there's more to come!	DIALOGUE /	DIALOGUE /
ウィンストン: (大喜びで) ウソみたいだな! みんな! 帰り道がいやに長いと思ったヨ!	ジニーン: それだけじゃないのヨ!		
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 1+0

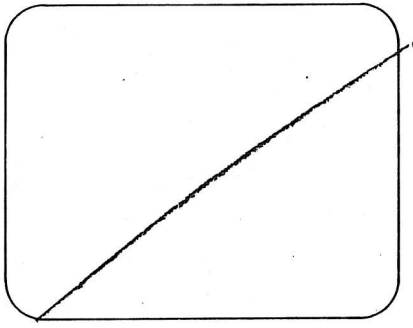
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 61 B PAGE NO.

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
85	6+					85	





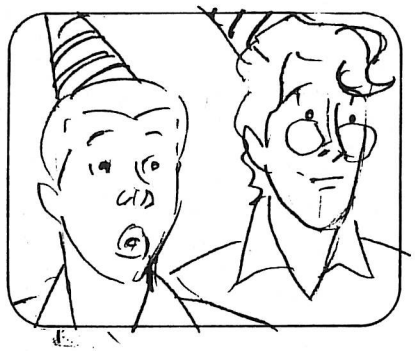
ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION / WINSTON LOOKS AT CAM, PUZZLED
			ウィンストンは ハテナ? というようにカメラを見る。
(67) EGON (very, very seriously) I just want you to know that I'm having a wonderful time.	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
イゴン:(とても とても 真面目に) ぼくが とっても 楽しんでるって ことを ただ 君に わかって			
SOUND FX / もういいヨ.	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 7+12

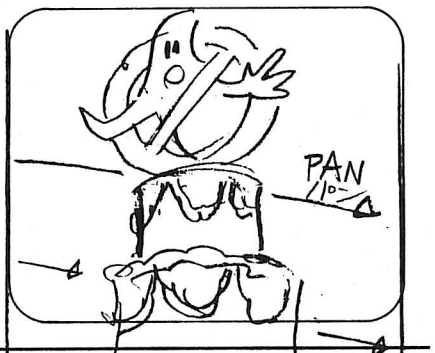
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 6 PAGE NO.

SCENE 85	TIMING	SCENE 86	TIMING 4+10	SCENE (86)	TIMING	SCENE 87	TIMING 3+0





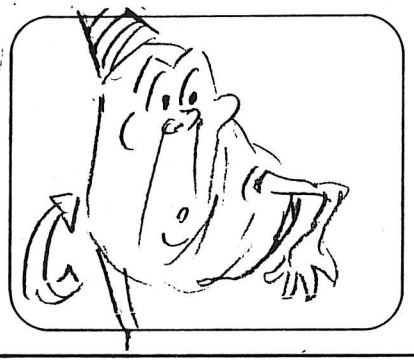
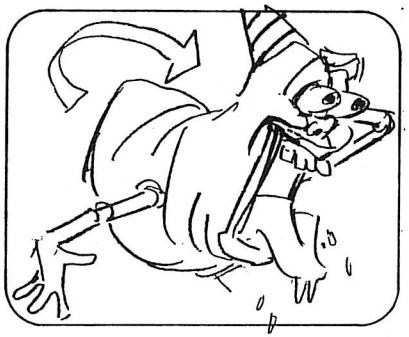
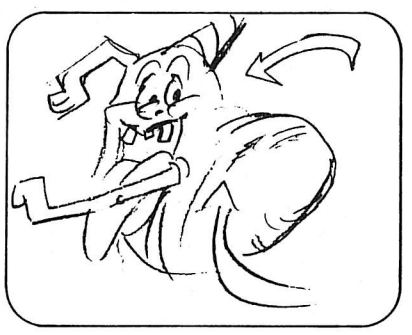
ACTION/	ACTION/ PAN TO FOLLOW JANINE, ROLLING HUGE ピートのオフィスから大きなケーキの来た	ACTION/ CAKE OUT OF PETE'S OFFICE ワゴンを押してくるジニーンにフォローする	ACTION/
(68)	(68)		
DIALOGUE/ JANINE LOOK, WINSTON--	DIALOGUE/ JANINE (CONT) --IT'S BLUEBERRY FUDGECAKE--	DIALOGUE/	DIALOGUE/
ジニーン：ウィンストン，見て	ジニーン(続)：…ブルーベリファッジケキよ		(68) JANINE (CONT) ジニーン(続)： --YOUR FAVORITE! --あなたの大好物の！
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 6+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 610 PAGE NO.

SCENE 88	TIMING 5.12	SCENE 89	TIMING 4+2	SCENE 89	TIMING	SCENE 89	TIMING

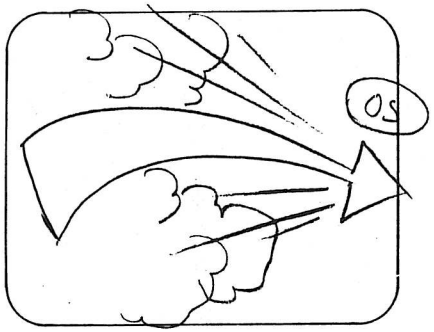
ACTION /	ACTION / SLIMER SEES CAKE スライマーがケーキをみる	ACTION / HE WANTS THIS CAKE 彼はケーキがほしいのである。	ACTION /
(69)		(69-1)	
DIALOGUE / WINSTON (choked up) I -- I really don't know what to say ウィンストン(グッと詰まって) オ、オレ本当に何て言っていいか	DIALOGUE /	DIALOGUE / Slimer (Huh!!-I do, now! Caca-ke!) スライマー(ハッ!ーボクがもうよ。ケーキ!)	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 6+12

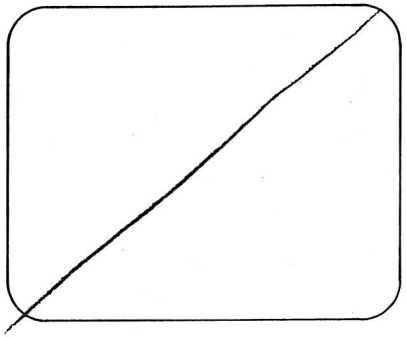
AUDIO VISUAL

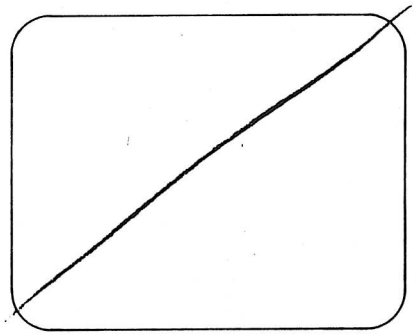
MAINTITLE

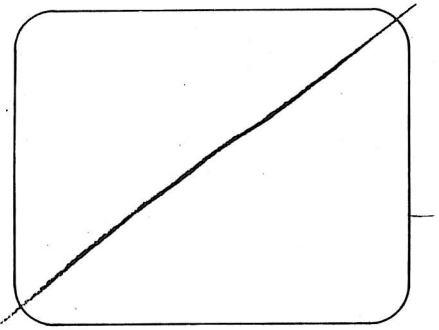
5006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 62 PAGE NO.

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
67							







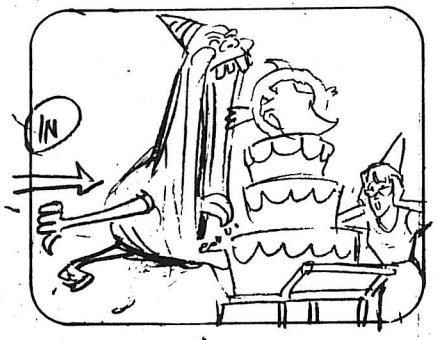


ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION /
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING /

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
	75006		1	63

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
90A	6+12	90A		90A		90A	



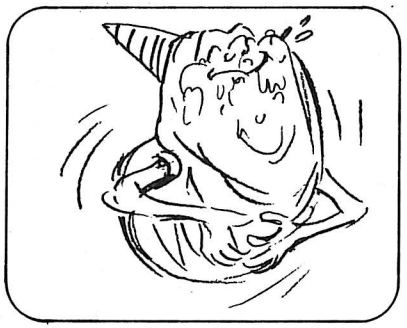
ACTION/	ACTION/ SLIMER FLIES IN, MOUTH OPEN TO EAT CAKE --	ACTION/ -- EATS WITH ONE BITE, FLIES OS	ACTION/
	スライマーが口を開けてケーキを食べると スクリーンに飛んでくる。	・・・・ 一口で食べてしまい OSへ飛ぶ	
(70) DIALOGUE/ WINSTON. THIS IS THE HAPPIEST DAY OF MY...	(71) DIALOGUE/ GHOSTBUSTERS NO! SLIMER! AWE NO! ノー! スライマー! オゥ、ノー!	(71) DIALOGUE/ GHOSTBUSTERS (CONT) Aarrghhi ゴーストバスターズ (続けて)	DIALOGUE/
・ンストン: こんなにうれしい日は 今までの人生で・・・		(71-1) SLIMER (crunch) スライマー ガブ! アラ〜!	
SOUND FX/ (70-1) SLIMER (OS) YUM, YUM	SOUND FX/	SOUND FX/ CHOMP	SOUND FX/
NOTES/ スライマー (オフ) (ピチャ ピチャ)	NOTES/	NOTES/ アップリ	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 6+12

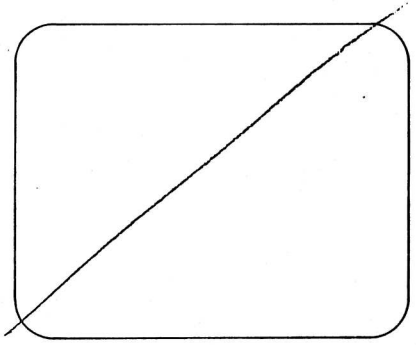
AUDIO VISUAL

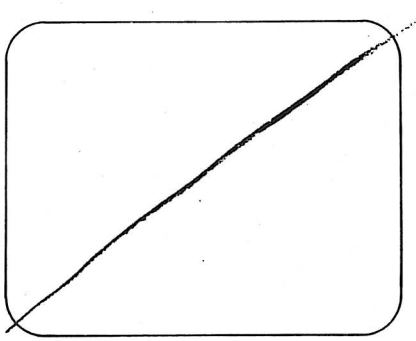
MAINTITLE

75006 SHOW NO.	NO PAGE #64 DESCRIPTION 64カット目	1 ACT NO.	65 PAGE NO.

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
908	2+12	91	5+12				





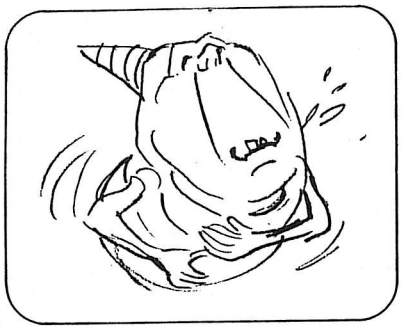


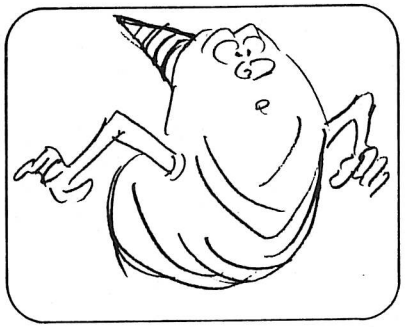
ACTION /	ACTION / SLIMER EATS HAPPILY	ACTION /	ACTION /
	おいしそうにケーキを食べるスライマー。		
DIALOGUE / (72) JANINE Slimer! How could you?	DIALOGUE / (72-1) SLIMER (EATING SOUNDS) (Oh, very easy. Good. Cake, Good) スライマー（物を食べている音）	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX / ジニーン：スマイマー！よくもあなた？	SOUND FX / (オー、簡単だった。おいしいケーキだなこれは。おいしい)	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 9+0

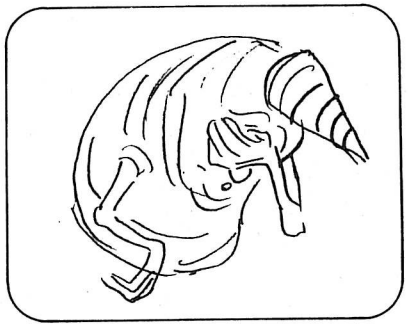
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	5006 SHOW NO.	DESCRIPTION	1 ACT NO.	66 PAGE NO.

SCENE 91	TIMING	SCENE 91	TIMING	SCENE 91	TIMING	SCENE 91	TIMING







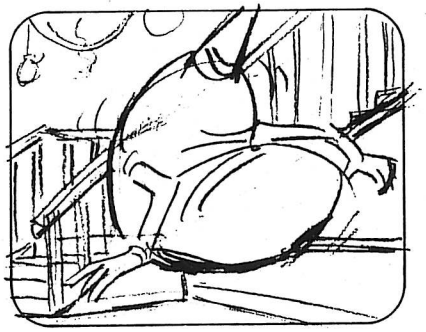
ACTION /	ACTION / SUDDENLY HE REMEMBERS HE HAD VOWED NOT TO EAT CAKE !!!	ACTION /	ACTION / !!! HE IS FLOODED WITH INTENSE AND SINCERE GUILT
	突然 彼はケーキを食べないと誓ったことを思い出す...	(73)	...そして、強烈で偽りのない罪悪感に満たされる。(73)
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE / SLIMER ("OOPS" SOUND)	DIALOGUE / SLIMER ("OH NO" SOUND)
		スライマー：("あれっ!")	スライマー：("あ、しまった")
SOUND FX / LOUD EATING AND SWALLOWING SFX 大きな咀嚼と飲み込む音。	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING /

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006	DESCRIPTION	1	67
SHOW NO.		ACT NO.	PAGE NO.

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
92	9+0	92		92		93	11+12



ACTION/ RAY TRIES TO CONSOLE WINSTON - BUT WINSTON IS IN DENIAL, AND WILL NOT ADMIT TO HIMSELF HOW HE FEELS レイがウィンストンをなどさめようとするが、ウィンストンはそれを受け入れず自分がどんな気持ちでいるかを認めようとしない。	ACTION/ PETE STRIDES IN THEN STRIDES O.S TOWARD SLIMER ピーターがつかつかとフレームインし、OSのスライマーの方へと大股で歩き去る。	ACTION/	ACTION/
74 WINSTON (lying through his teeth) No, it's -- okay. I'm on a diet anyway -- ~~[illegible]~~	75 DIALOGUE/ PETER Hang on a second -- no, it's not okay!	DIALOGUE/	75-1 DIALOGUE/ SLIMER (Doh, I'm in trouble)
ウィンストン:(無理に何でもないよと言う様に) いや、まあ、いいさ。オレはどっちにしても減量中だし。~~[illegible]~~	ピーター: ちょっと待った… いや!	ピーター(続): よくないゾ!	スライマー (オウ、えらいことになった)
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 23+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

5006 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 68

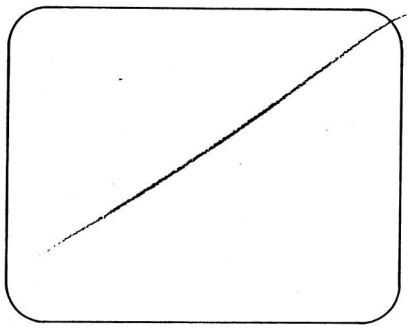
SCENE 93	TIMING	SCENE 93	TIMING	SCENE 93	TIMING	SCENE 93	TIMING

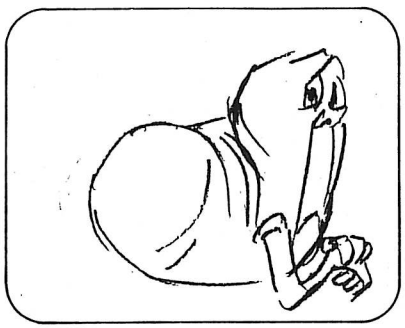
ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION / SLIMER HANDS HIS PARTY HAT TO PETE AS GESTURE OF ATTONMENT 罪を認めるジェスチャーで パーティーハットを ピーターに手渡すスライマー.
(76)	(76)	(76)	(76-2)
PETER (cont'd) We planned this party all week, Slimer. ピーター(続): このパーティは オレたちが一週間かけりで計画したんだぞ, スライマー.	DIALOGUE / PETER (CONT) It means a lot -- to us, to Winston -- ピーター(続): オレたちにも…ウィンストンにも. とても意味のある ことなんだ..	DIALOGUE / PETER (CONT) --and you had to mess it up! ピーター(続): それをおまえがメチャメチャにしてはった!	DIALOGUE / SLIMER (GRUNT THAT SOUNDS "HERE" Hat.) スライマー (「はい、帽子」というように小さくうなる)
SOUND FX /	SOUND FX / (76-1) SLIMER (OVERLAP) (CRYING - Wah, Wah)	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	~~NOTES~~ / スライマー (泣き声) (ピーターの台詞にオーバーラップして)	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING /

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
	75006		1	69

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
93		94	7+12			95	8+0



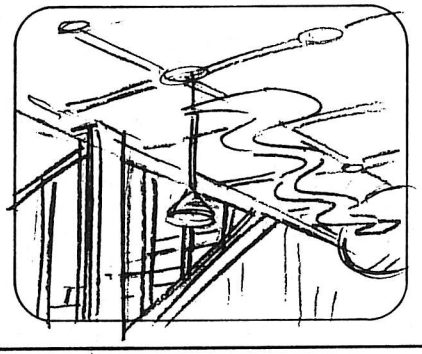


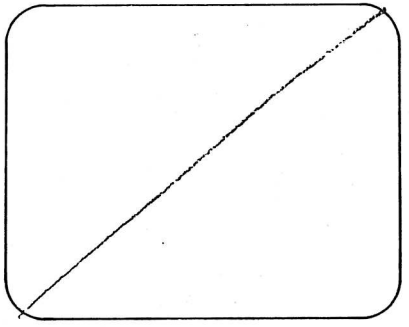
ACTION / PETE SLAPS PARTY HAT OUT OF SLIMER'S HAND	ACTION /	ACTION /	ACTION /
ピーターは ハットをスライマーの手から パッと 払いのける。			
(77) PETER That's not going to make up for it.	(78) EGON Let it go, Peter. What's done is done. WINSTON (79) (half-heartedly) Yeah. It's my party, after all. Slimer just can't help himself.	DIALOGUE /	(80) (VO) PETER (OS) Are you kidding? He helps himself to everything...
ピーター: それでこの埋め合わせなど できるものか。	イーゴン: もういいさ, ピーター。 済んだことは済んだことさ。		ピーター(オフ)(緑): 何言ってんだ? やつは、何でもかでも食っちまうじゃないか…
SOUND FX / WHAP パシッ	~~SOUND FX /~~ ウィンストン: (半分心から) そうだヨ。 結局は ぼくのパーティーだし。スライマーは 我慢 できないんだヨ。	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES / (注) スライマーの手を叩かないようにして下さい。	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 16+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
	75006		1	70A

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
95		95		96	9+0		





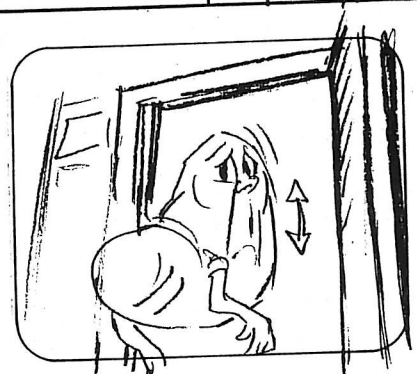
ACTION/ SLIMER TURNS AWAY	ACTION/ ... AND GLIDES O.S.	ACTION/	ACTION/
スライマー、何きを変えて (81)	... OSにすうっと飛んでゆく。 (81)	(82)	
DIALOGUE/ PETER (CONT) (O.S.) ... that isn't nailed down or on fire!	DIALOGUE/ PETER (CONT) (O.S.) But what use is he? Huh?	PETER (cont'd) [redacted] first time I saw you, you slimed me! You've been nothing but trouble since! So do us all a favor -- cut it out, okay?	DIALOGUE/
ピーター(オフ)(続): ダイ付けにされたものか燃えているものでなければ!	ピーター(オフ)(続): それで、ヤツゃパー体何の役に立ってんだ? ええ?	ピーター(続): 初めておまえに会った時、オレはヌルヌルを見舞われたんだ! それ以来、おまえなど	
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/ トラブル(面倒)以外の何ものでもないじゃないか! ひとつ、オレたちの願いを聞いてくれヨ、こんなことはもう止めてくれ、なっ?	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 9+0

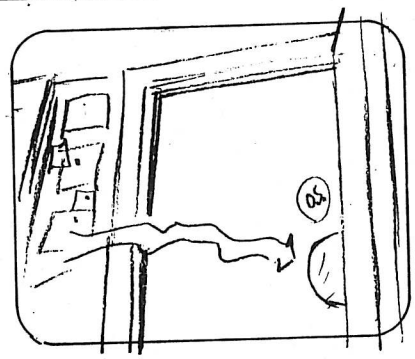
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
75006		1	70B

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
97	4+12	97		98	10+12	99A	4+0





ACTION/ SLIME NODS YES, SLOWLY ...

スライマー. ゆっくり はいとうなづき,

(82-1)

DIALOGUE/ SLIMER (OKAY)

(okay)

スライマー (ガックリする) (イーケー)

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

ACTION/ ... AND GLIDES SLOWLY O.S.

そして すうっと ゆっくり OS へ飛び去る。

DIALOGUE/

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

ACTION/

(83) RAY
You were awfully hard on him, Peter. I think you hurt his feelings.

(84) PETER
(grudgingly)
Well -- he has to learn. Besides, ghosts don't have feelings.

~~SOUND FX/~~ レイ: キミ, かなり辛く当たってたぜ, ピーター。ヤツの気持ちを傷つけたと思うヨ。
ピーター: (恨みがましく) まっ ヤツのためさ。

~~NOTES/~~ それにゴーストは感情など持っとらんサ。

TIMING/

~~ACTION/ RAY LOOKS OFF 顔をそむける~~

~~DISSOLVE~~ ディゾルブ

(85)

D RAY
No? I wonder ~~[illegible]~~ . . . .

レイ: ミク? ときどき, どうかなと思うけど...

SOUND FX/

NOTES/ MUSIC INTRO
音楽 始まる

TIMING/ 19+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
	7500		1	70C

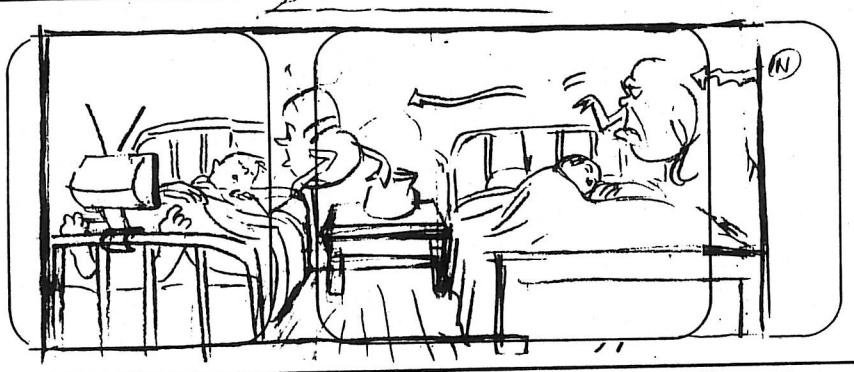
SCENE 99B TIMING 3+0	SCENE 99C TIMING	SCENE 99D TIMING 2+12	SCENE 99D TIMING
	DISS		
ACTION/ INT, GHOSTBUSTERS BEDROOM-NIGHT	ACTION/ TRUCK IN ON FLOOR — CROSS DISS:	ACTION/ SLIMER COMES UP THRU FLOOR, FLOATS	ACTION/ (OS) LEAVING PUDDLE ~~OF SLIME~~
内. ゴーストバスターズのベッドルーム 夜	床にT.I — クロスディゾルブ	床を通り抜けてでてくるスライマー, 浮かんでいる. (85-1)	OS., 後には, ヌルヌルの水たまりを残していく.
DIALOGUE/	DIALOGUE/	DIALOGUE/ SLIMER (crying) スライマー 泣いている.	DIALOGUE/
SOUND FX/ THUNDER CRACK	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/ 落雷 INTRO 音楽(続き) MUSIC (CONT.	NOTES/ DX DOWNBEAT 音楽(続き) MUSIC	NOTES/ (CONT)	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 8+0

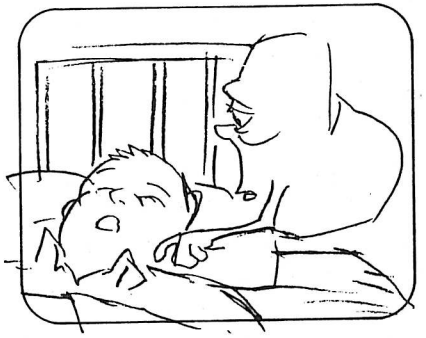
DIC AUDIO VISUAL

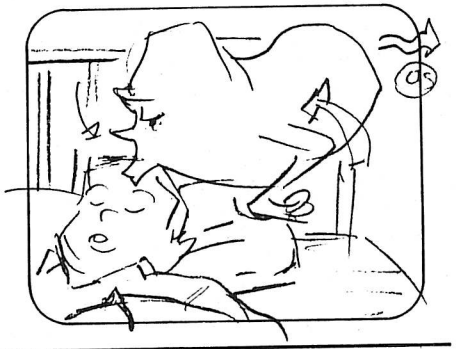
MAINTITLE

600G SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. 1 | PAGE NO. 7A

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
99E	5+0	99E		99F	3+12	97E	





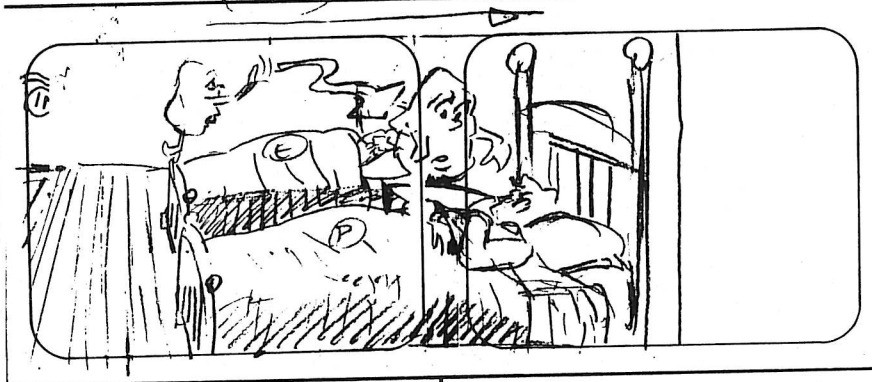


ACTION /	ACTION / PAN TO FOLLOW SLIMER AS HE DRIFTS PAST WINSTON UP TO RAY ウインストンを越え、レイに向かってたが よっていくスライマーをフォロー 85-1	ACTION / HE HESITATES, THEN KISS RAY.. ちょっとちゅうちょし、そしてレイの	ACTION / ..ON FOREHEAD, WAVES GOODBYE, DRIFTS DOWN O.S. 額にキスし、グッバイと手を振り O.S. に なだよっていく 85-2
DIALOGUE /	DIALOGUE / SLIMER (SNIFFS--'BIRTHDAY') スライマー (はなをすする…"バースデー")	DIALOGUE /	DIALOGUE / SLIMER (BYE BYE GRUNT) スライマー ("バイバイ"とうなる)
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX / WET SLIMY KISS 濡れたヌルヌルキス
NOTES / 音楽(続き) MUSIC (CONT)	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING /

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
			1	7/B

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
996	3+12	996		99H	1+0	99.1	3+12



ACTION/ SLIMER WAVES TO CAM, PAN/TRUCK OUT AS HE FLOATS OVER

イーストに手を振るスライマー。
センターの方へ

(85-4)

ACTION/ TO PETE'S, SLOWLY

ゆっくり浮かんで行くスライマーをパン T.J.

(85-4)

ACTION/ JUMP CUT TO ANOTHER ANGLE

別の角度にジャンプカット

ACTION/ SLIMER WAVES GOOD BYE, FLOATS SADLY, SLOWLY O.S.

スライマーはグッバイと手を振る。
悲しそうに、浮き上がり、ゆっくりと O.S

(85-5)

DIALOGUE/ SLIMER (BYE BYE)

スライマー
("バイバイ")

DIALOGUE/ SLIMER 00-00 (SNIFFS)

スライマー
オオー… (うすり泣き)

DIALOGUE/

スライマー
("バイバイ"とうなる。
そして、ため息)

DIALOGUE/ SLIMER (BYE BYE' GRUNT, THEN 'SIGH')

SOUND FX/

SOUND FX/

SOUND FX/

NOTES/

NOTES/

NOTES/

TIMING/

TIMING/

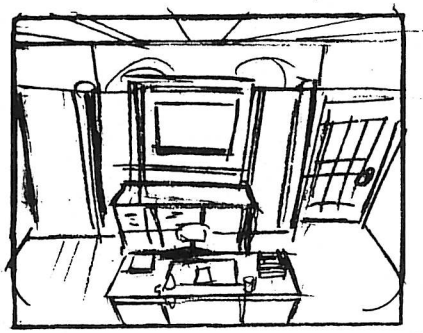
TIMING/

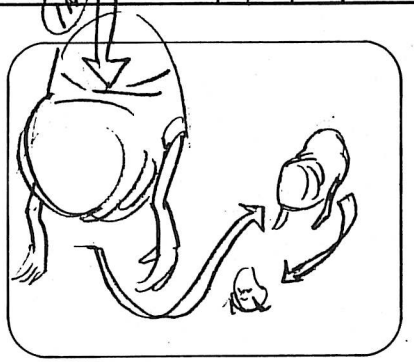
DIC AUDIO VISUAL

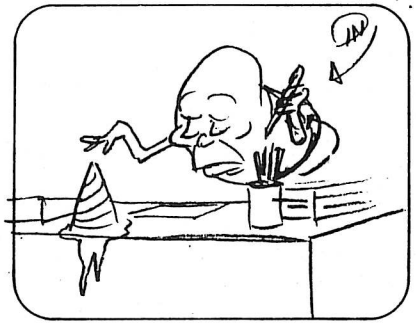
MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 12 PAGE NO.

SCENE 100	TIMING 2+0		SCENE 101	TIMING 2+12		SCENE 101	TIMING		SCENE 102	TIMING 2+0





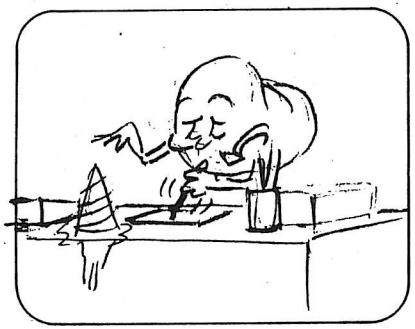


ACTION /	ACTION /	ACTION / SLIMER ENTERS THRU CEILING, GLIDES DOWN TO JANINE'S DESK ...!! スライマーが天井を通り抜け すうっと降りてきて ジェーンの机の方へと行く...	ACTION / ...HE GLIDES IN, TAKES PENCIL ... すうっと入ってきて 鉛筆を取る。
DIALOGUE /	DIALOGUE /	(85-5) DIALOGUE / SLIMER (Lost whimpers) スライス－ (しくしく泣く)	DIALOGUE /
SOUND FX / 近くで大きな雷鳴 LOUD CLOSE THUNDER	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES / SLIME HAS DRIPPED DOWN SIDE OF HAT FROM SLIMER'S PARTY HAT スライムがスライマーのパーティハットの横から
TIMING /	TIMING /	TIMING /	~~TIMING /~~ ポトポト 垂れる. 6+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
	5006		1	13

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
102		103	4+12	103		103	



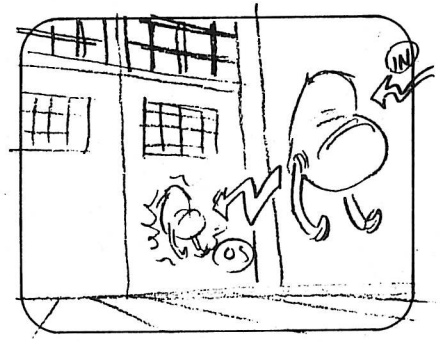
ACTION/ SLIMER WRITES NOTE	ACTION/ SLIMER ABSENT-MINDEDLY EATS PENCIL	ACTION/ AS HE READS NOTE	ACTION/ HE SETS NOTE DOWN SADLY, BURPS, FLOATS O.S.
スライマーは書き置きをする。	うわの空で鉛筆をかみ…	書き置きを読むスライマー。	彼は書き置きを悲しそうに下に置き、ゲップをして フワフワとOSへ飛んでいく。
DIALOGUE/	DIALOGUE/ (86) SLIMER (CHEWING SOUNDS →)	DIALOGUE/ →)	DIALOGUE (86) (Burp)
	スライマー：(鉛筆をかむ音 →)	→)	ゲップ
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/ BURP ゲップ
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 4+12

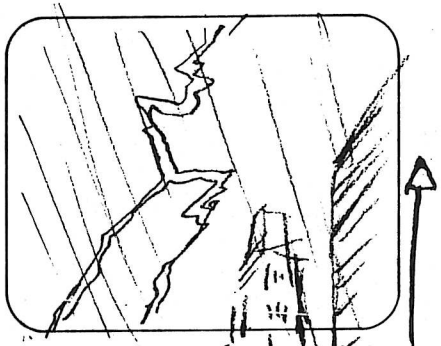
DIC AUDIO VISUAL

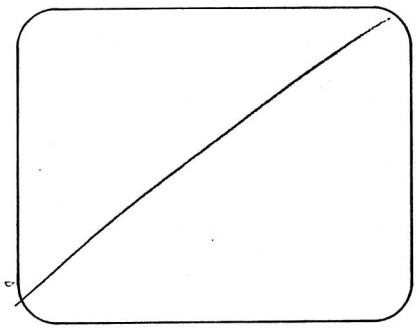
MAINTITLE

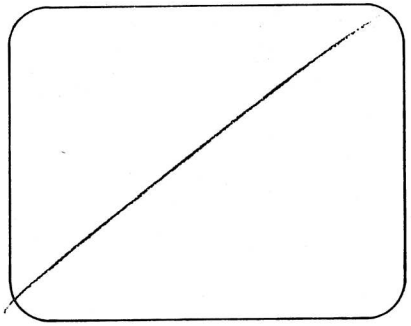
75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 74 PAGE NO.

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
104	2+12	105	7+12				









ACTION/ SLIMER FLOATS THRU SCENE, DISSAPEARS O/S, THRU DOOR

スライマー、フワフワとスクリーンを通り抜け ドアを抜けてO/Sへと消える。

(85-6)

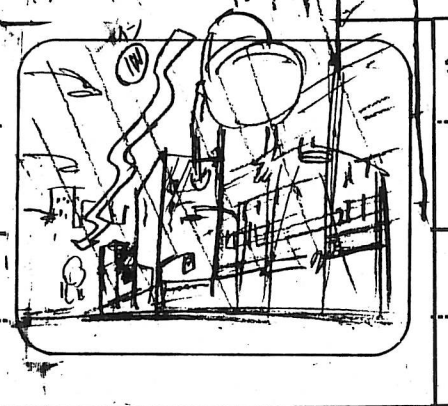
DIALOGUE/ SLIMER (NOBODY WANTS ME)

スライマー (誰もボクを好きじゃないんだ)

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/



~~SOUND FX/~~ HEAVY RAIN, THEN THUNDER CRASH AS CAM PANS UP TO SKY

どしゃ降りの雨、それから空にパンアップして

~~NOTES?~~ 雷が鳴るのを、とらえる。

TIMING/

ACTION/ SLIMER GLIDES THRU SCENE INTO DISTANCE, PAN UP TO SKY - LIGHTNING FLASHES

スライマーがすうっとスクリーンを通り抜けた奥へと行く。空にパンアップ→稲妻が光る。

DIALOGUE/

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

ACTION/

DIALOGUE/

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/ 10+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTI[illegible]

25006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 15 PAGE NO.

SCENE 106	TIMING 3+0	SCENE 107	TIMING 9+0	SCENE 107	TIMING	SCENE 107	TIMING

ACTION/ INT. GARAGE - JANINE ENTERS - IN SILLOUETTE

中. ガレージ - ジニーンがシルエットで フレーム・イン.

87MO

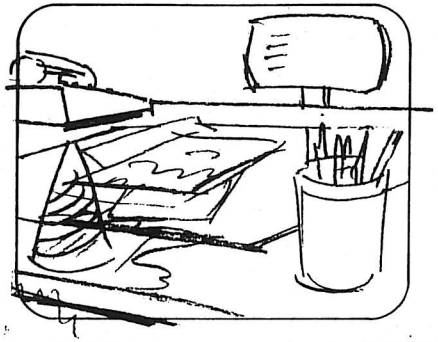
DIALOGUE/ JANINE
Slimer, I'm back.

ジニーン: ジニーン, ただいま.

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/



ACTION/ SCENE IS DARK FOR 1 BEAT, THE LIGHTS GO ON.. SHOT OF SLIMER'S LETTER ON DESK

スクリーンは 少しの間、暗い, それからライトが つく… 机の上のスライマーの 手紙のショット.

87MO

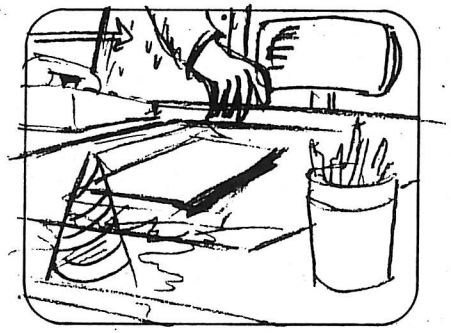
DIALOGUE/ JANINE (CONT) (O.S.)
I brought us some doughnuts. C'mon, Slimer.

ジニーン(オフ)(続): ドーナッツを買ってきたわよ. さあ, スライマー.

SOUND FX/

NOTES/ NOTE IS UNREADABLE BECAUSE IT'S SITTING IN SLIME
書き置きは、ヌルヌルにおおわれていて、

TIMING/ 何が書いてあるか見えません



ACTION/ JANINE WALKS IN BEHIND DESK - SHE WEARS A DRIPPING WET RAINCOAT

ジニーンは 机の うしろを 歩いてきて フレーム・イン. レインコートから しずくが ポタポタ 垂れている.

88

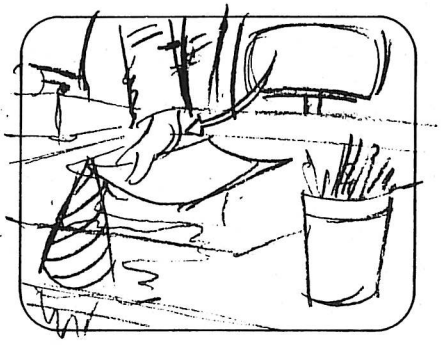
DIALOGUE/ JANINE (O.S.)
Slimer?

ジニーン(オフ)(続): スライマー?

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/



ACTION/ HER HAND PICKS UP SLIMER'S LETTER

彼女の手が スライマーの手紙を 取り上げる.

DIALOGUE/

SOUND FX/

NOTES/

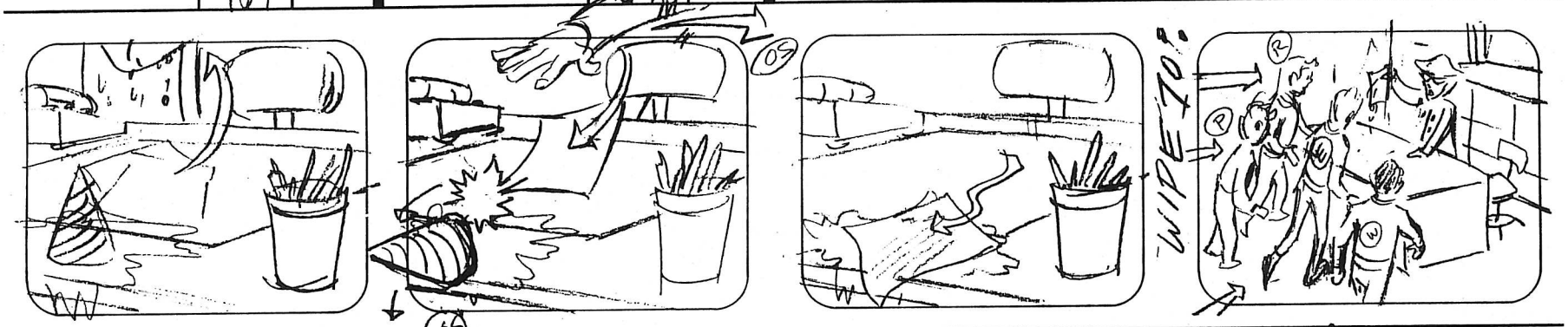
TIMING/ 15+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 16 PAGE NO.

SCENE 107	TIMING	SCENE 107	TIMING	SCENE 107	TIMING	SCENE 108	TIMING 4+0



ACTION/ SHE LIFTS LETTER O.S., READS IT SILENTLY	ACTION/ SHE THROWS THE NOTE DOWN, RUNS O.S.- NOTE STRIKES SLIMER'S PARTY HAT, KNOCKS IT O.S.	ACTION/ NOTE COMES TO REST IN PUDDLE OF SLIME FROM SLIMER'S PARTY HAT- STARTS TO GET WET FROM SLIME AS WE WIPE TO...	ACTION/ GHOSTBUSTERS RUN IN TO FRAME, STOP- JANINE STANDS BEHIND DESK
彼女は手紙をOSに持ち上げ そっと それを読む。	そして書き置きをほお出し OSに走る。 注: スライマーのパーティーハットにぶつかり、O.S.に 落としてしまう。 (89)	書き置きは スライマーのパーティーハットから、垂れてた ヌルヌルの中で止まり、ヌルヌルで 濡れてくる。 そして次へワイプ:	バスターズが スクリーンに走り込んで止まる。 ジーンは机のうしろに立っている。 (90)
DIALOGUE /	DIALOGI Oh, no . . . ! JANINE	DIALOGUE/	RAY What is it, Janine? Where's the problem? (V/) JANINE Right here, Ray.
	ジーン: Eいへんだわ…!		レイ: どうしたんだ、ジーン? 問題はどこだ? ジーン: ここよ、レイ.
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX / アラームの鳴る音. ALARM RINGING	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/ GBたちはパジャマ姿です。
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 4+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

25006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 11 PAGE NO.

SCENE 109	TIMING 22+12	SCENE 110	TIMING 9+0	SCENE 110	TIMING	SCENE 111	TIMING 10+0

ACTION/ JANINE LIFTS SLIMER'S NOTE INTO FRAME - IT IS DRIPPING WITH SLIME

ジニーンはスライマーの書置きをスクリーンに掲げ上げる。それからはメルメルいがほとほと垂れている。

(92) JANINE
Slimer's run away from home.

DI

(93) RAY/EGON/WINSTON (O.S.)
What?

ジニーン：スライマーが家出したのヨ。
レイ/イゴン/ウィンストン(オフ)：何？

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

ACTION/

(94) PETER
If that's it, I'm going back to bed. Slimer wouldn't leave -- he's got too good a deal going here.

ピーター：そういうことなら オレはベッドに戻るぜ。スライマーは行きやしないヨ…こんな居心地のいい場所から家出するわけはないサ。

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

ACTION/

DIALOGUE/

(95) JANINE (OS)
Oh, no? You don't think so?

ジニーン(オフ)：あらそう？するわけないと思うの？

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

ACTION/

(96) JANINE
(reading)
"No one likes me. I'm always doing bad things. I try, but I can't help it. So it's better if I leave.

ジニーン：(読んでいる。)"みんなボクのこと キライだ。ボクはいつも悪いことばかりする。一生けん命やってみたけど やっぱりダメ。だから ここを出るのが一番いい。

~~SOUND FX/~~

NOTES/

TIMING/ 22+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 18 PAGE NO.

SCENE 1.11	TIMING	SCENE 1.12	TIMING 1+12	SCENE 1.13	TIMING 8+12	SCENE 1.13	TIMING

ACTION / SHE LOOKS UP, LOWERS NOTE O.S.	ACTION / SHE HANDS NOTE, DRIPPING WITH SLIME, TO RAY	ACTION /	ACTION /
彼女は顔を上げ：書き置きを下に、Oに下げる。	ヌルヌルが垂れている書き置きをレイに渡すジニーン。		
(96) DIALOGUE / JANINE (CONT) Goodbye forever. Slimer."	(97) DIALOGUE / RAY Can I see that?	(98) RAY WOW DIALOGU You can read this? (99) JANINE (with aplomb) I'm a secretary. I can read anything.	DIALOGUE /
ジニーン(続)：永遠にさよなら。スライマー」	レイ：それ、見せてくれる？	レイ：君、これ読めるの？ ジニーン：(落ちつきはらって)アタシは セクレタリト(秘書)よ。	
SOUND FX /	SOUND FX /	~~SOUND FX /~~ 何だって読めるわヨ。	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING /

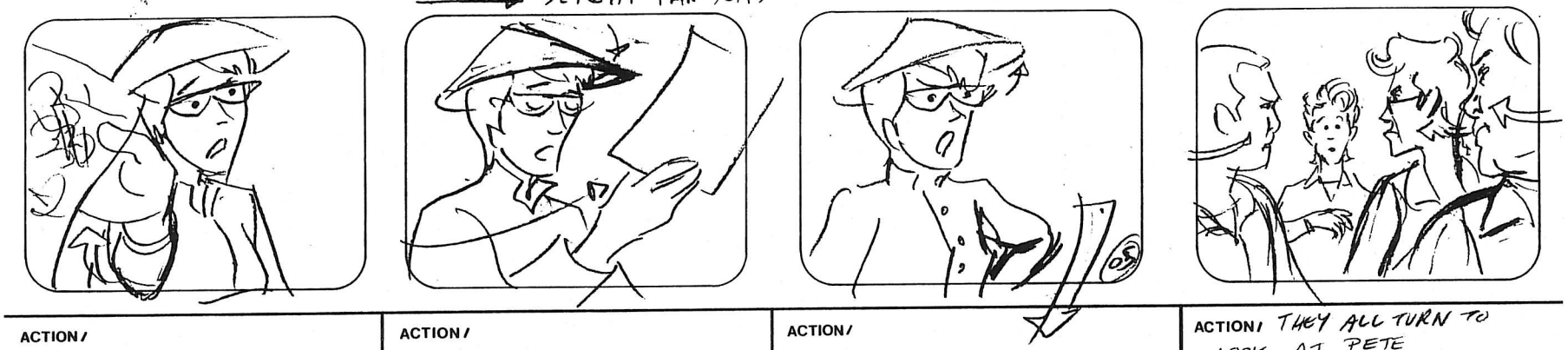
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
75006		1	79

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
113		113		113		114	3+0

→ SLIGHT PAN 少しパン



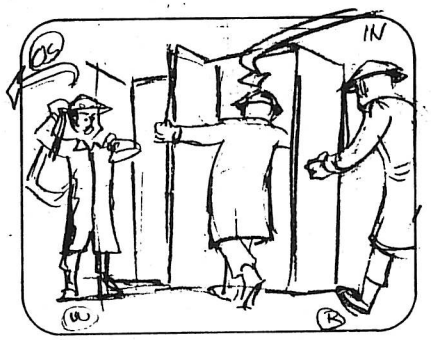
ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION / THEY ALL TURN TO LOOK AT PETE
			鎖 ピトの方を振り向く.
ALOGUE /	100 JANINE (CONT) ...UE / SOMEONE WANTED HIM TO GO.		DIALOGUE /
	ジニーン. 誰かさんが彼を追い出したがっていたようね.		
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 3+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 30. PAGE NO.

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
115	6+12	115		116	6+12	116	



ACTION/

ACTION/ WINSTON PASSES THRU FRAME BEHIND PETE, WEARING RAIN HAT AND COAT

ウィンストン，レインコートと帽子をつけてピートのうしろを通り過ぎる。

ACTION/ WINSTON FINISHES PUTTING ON PROTON PACK, TURNS, WALKS O.S. RAY STRIDES IN, OPENS CABINET, REACHES IN

ウィンストンはプロトンパックをつけおわり，向きを変えてOSへ歩きまる。レイが大股でフレームインし，キャビネットを開けて手を差し入れる。

ACTION/ EGON STRIDES THRU, COMPLETELY DRESSED. ANIMATE AS MUCH AS THERE IS TIME FOR OF RAY PUTTING ON PACK IN B.G.

イーゴンが完全装備で，フカフカとスクリーンを通り抜ける。レイが肩でパックを着用するのを時間のあるかぎりアニメートする。

(101)

DIALOGUE/ OS, PETER
Let me guess -- this is all my fault, right?

(102)

DIALOGUE/ WINSTON
It doesn't matter whose fault it is --

(102) **DIALOGUE/** WINSTON (CONT'S)
-- we've got to go after him.

(103) RAY
AW, We're right behind you, Winston.

(104) EGON
We'll split up -- that way we can cover the most area ~~more quickly~~.

ピーター：ちょっと待った…これは全部オレのせいだ，そうだろ？

ウィンストン：誰のせいでも構わない…

ウィンストン(続)：とにかく，やつのあとを追わねば。
レイ：すぐ後に続くよ，ウィンストン。

イーゴン：バラバラになろう…その方がより早くより広い地域をカバーできる。

SOUND FX/

SOUND FX/

SOUND FX/

SOUND FX/

NOTES/

NOTES/ このカットから，ピーター以外，雨が降ります。

NOTES/

NOTES/ EGON BEGINS AND ENDS HIS LINE AS VOICE OVER (HE'S ONLY IN FRAME FOR TWO SECONDS DURING HIS LINE) イーゴンのセリフはボイスオーバー。(彼は

TIMING/

TIMING/

TIMING/

~~TIMING/~~ 彼のセリフ中，2秒しかスクリーンにいない)

1/240

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

5006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 8 PAGE NO.

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
117	5+0	117		118	7+0	118	

ACTION/ POOR SHUTS ON LAST PERSON LEAVING. PAN OVER	ACTION/ TO PETE AND JANINE	ACTION/ HOLD BEAT WITH PETE'S BACK TO CAM -THEN PETE TURNS ABRUPTLY TOWARD CAM	ACTION/ SAYS LINE, GOES O.S.
最後の人が出てドアが閉まる。カメラ、ピートとジニーンにパンする	(105)	カメラに背を向けているピートにホールドする。それから、ピートは唐突にカメラの方に向く。 (106)	台詞を言い、OSへ。 (106)
DIALOGUE /	JANINE Aren't you going to look for him?	PETER Who, me? Hey. I'm the guy he slimed, remember?	DIALOGUE/ PETER (CONT) Go after him? Hah!
	ジニーン：あなたも探しに行くんじゃないの？	ピーター：誰、オレ？おい、ヤツにスライムを見舞ったのはこのオレだよ、覚えてるだろ？	ピーター（続）：ヤツを追う？フン！
SOUND FX / SLAM バタン	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 12+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

5006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 8 PAGE NO.

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
119	4+12	119		119		119	

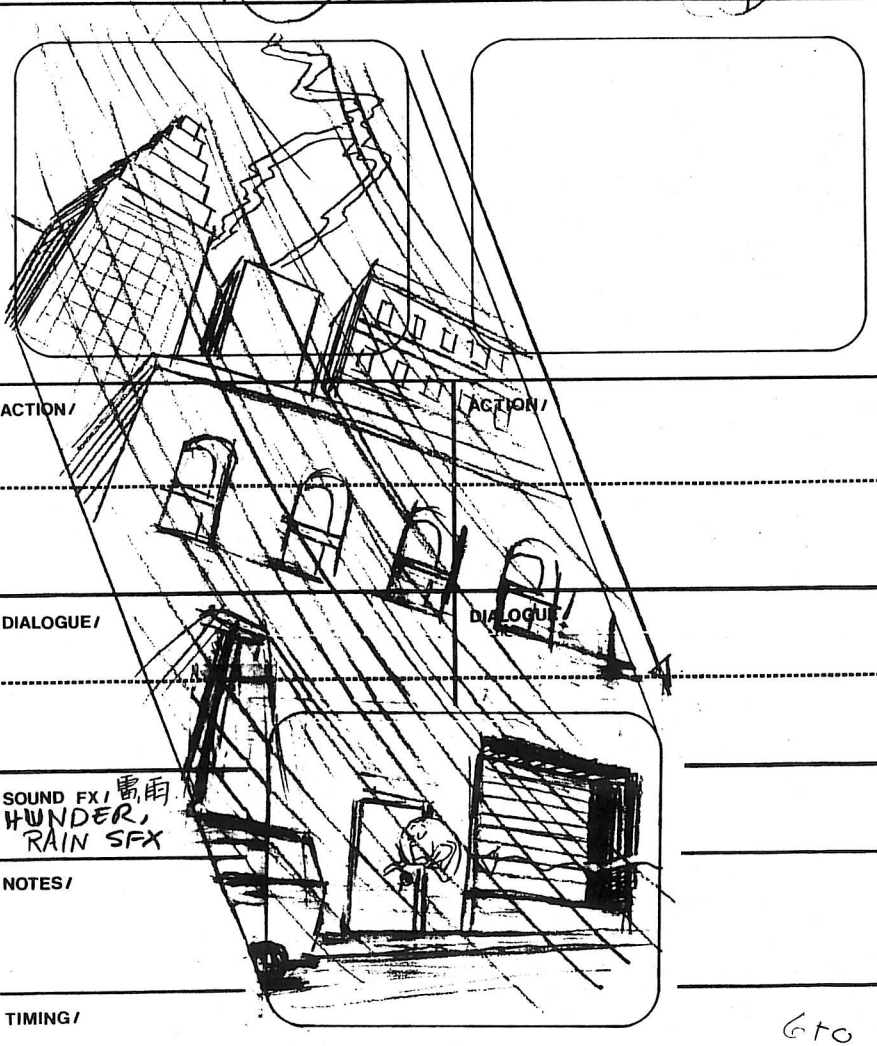
ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION /
PETE WALKS	THRU FRAME IN FRONT	OF JANINE - SHE TURNS	TO WATCH HIM GO
ピートはジニーンの前	を通ってスクリーンを通り抜ける。ジニーンは	振り返って彼が行くのをじっと見ている。	
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 4+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 82 PAGE NO.

SCENE 119	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE 120	TIMING GTO	SCENE 120	TIMING

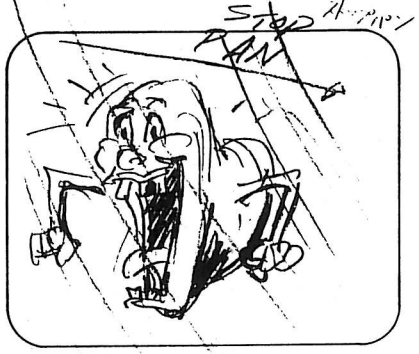


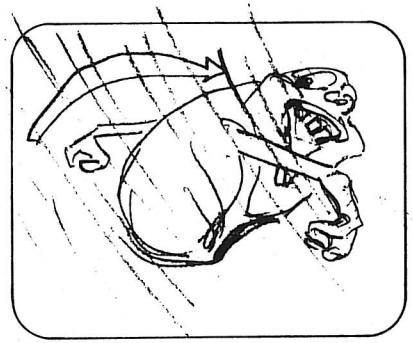
ACTION / SHE LOWERS HER HEAD SADLY 悲しそうに頭を垂れる彼女。 106-1	ACTION /	ACTION /	ACTION /
DIALOGUE / JANINE (SIGH) ジャニーン（ハァー）嘆息。	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX / 雷雨 THUNDER, RAIN SFX	
NOTES /	NOTES /	NOTES /	
TIMING /	TIMING /	TIMING / GTO	

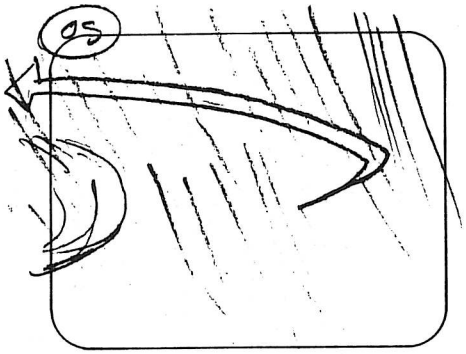
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
	75006		1	43

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
121	4+0	121		121		121	





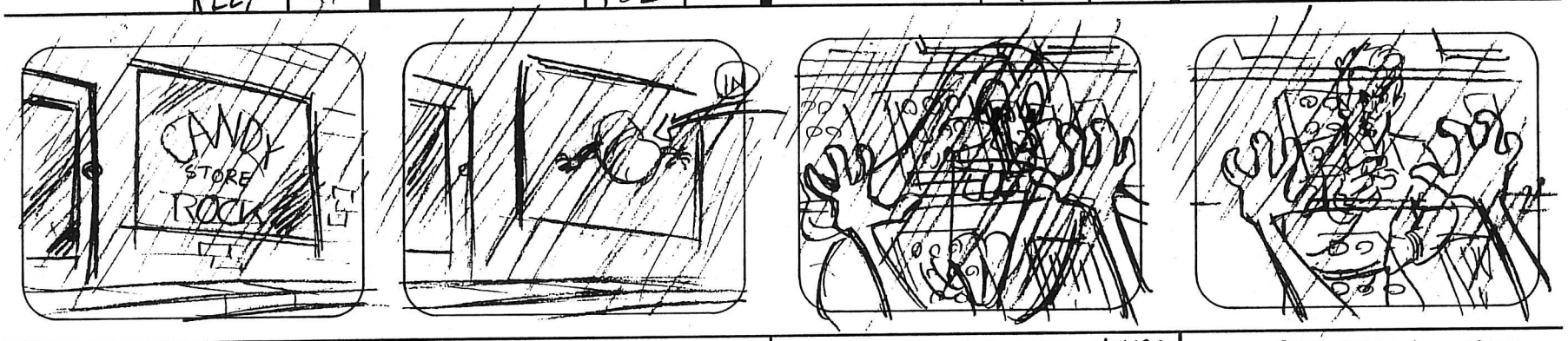


ACTION /	ACTION / SLIMER SEES SOMETHING O.S.	ACTION / AND TAKES OFF	ACTION /
	OS になにかを見つけたスライマー	そして、飛んで行く。	
(106-2) SLIMER			
DIALOGUE / (Nobody want.... whoa! ah!)	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
スライマー (誰も ホワのこと ・・・・ ウワ! アッ!)			
SOUND FX / RAIN 雨	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 4+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
	75006		1	84

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
122	1+12	122		123	8+0	123	



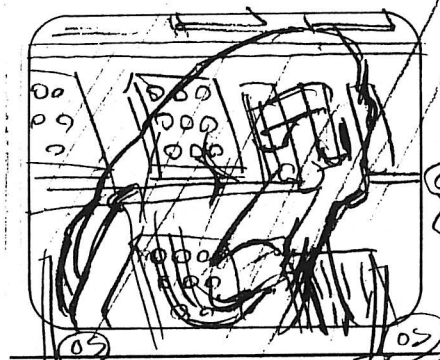
ACTION /	ACTION / SLIMER ZIPS IN, STOPS AT WINDOW	ACTION / WE SEE SLIMERS HANDS PRESSED AGAINST GLASS, AND HIS DROOLING FACE REFLECTED	ACTION / REFLECTION TURNS INTO PETER
	スライマー、さっとフレーム・インし窓の所で止まる。	ガラスに押しつけられたスライマーの手とガラスに映っている。よだれを垂らした彼の顔が見える。 (106-3)	リフレクションはピーターに変わる。(反射) ((ガラスに映ったスライマーの姿)
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE / Slimer (Slurp! yummy! Cookies!)	(107) PETER (memory/reverb) He helps himself to everything that's not nailed down!
		スライマー (ズルズル! うまそうだ!)	ピーター: (スライマーが思い出している/児玉している) クギ付けになってないものなら何でもかでも食っちまう!
SOUND FX / RAIN 雨	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 9+12

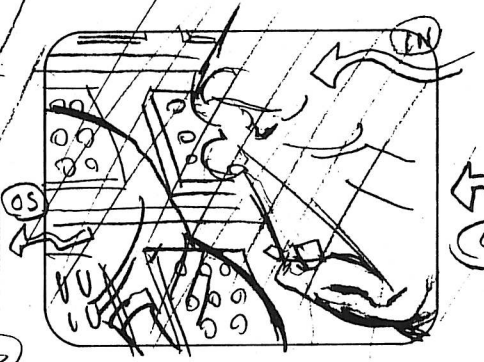
DIC AUDIO VISUAL

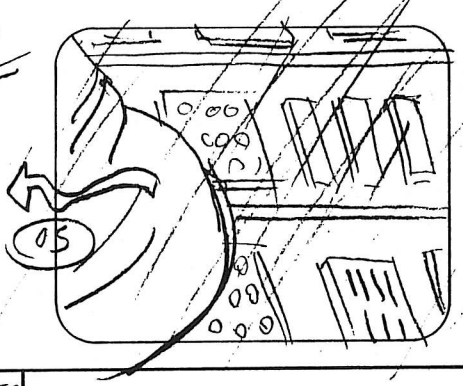
MAINTITLE

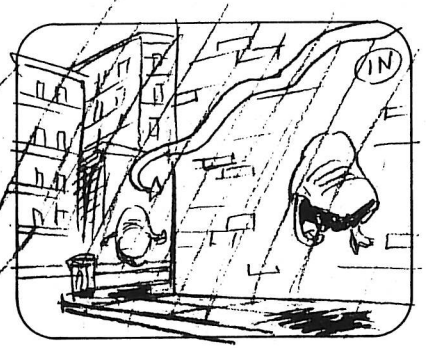
5006 SHOW NO. | cut pages 83+84 DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 185 PAGE NO.

SCENE 123	TIMING	SCENE 123	TIMING	SCENE 123	TIMING	SCENE 124	TIMING 3+0









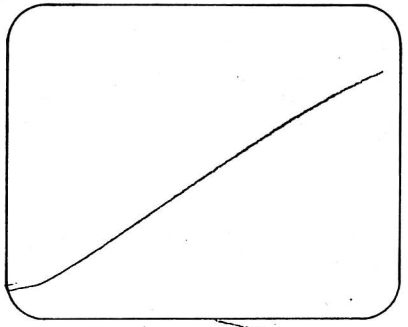
ACTION/ REFLECTION TURNS BACK INTO SLIMER, HE DROPS HIS HANDS O.S., HANGS HIS HEAD DEJECTEDLY ピターが消えてスライマーの顔が再び映っている。彼は手をOSに落とす、落胆した様子で頭を垂れる	ACTION/ REFLECTION TURNS, GLIDES O.S., SLIMER FOLLOWS, GLIDING SLOWLY THRU FRAME リフレクションは横を向き、すっとOSに飛んで行く。スライマー、それを追ってゆっくりとスクリーンを飛んでゆく。(107-1)	ACTION/	ACTION/
DIALOGUE/	DIALOGUE/ Slimer (dejected) (Doh! Bye Cookies) スライマー（がっくりとして）（オゥ！さよなら、クッキー）	DIALOGUE/	DIALOGUE/
SOUND FX/ RAIN 雨	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/ THUNDER 雷
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 3+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 86 PAGE NO.

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
125	2+0	125					



NO PAGE #87
87ページは無し
NO SCENES #126-130
C126～130無し

ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION /
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX / RAIN 雨	SOUND FX /	SOUND FX / PARTY SFX パーティー	SOUND FX / STOP 止まる。
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 2+0

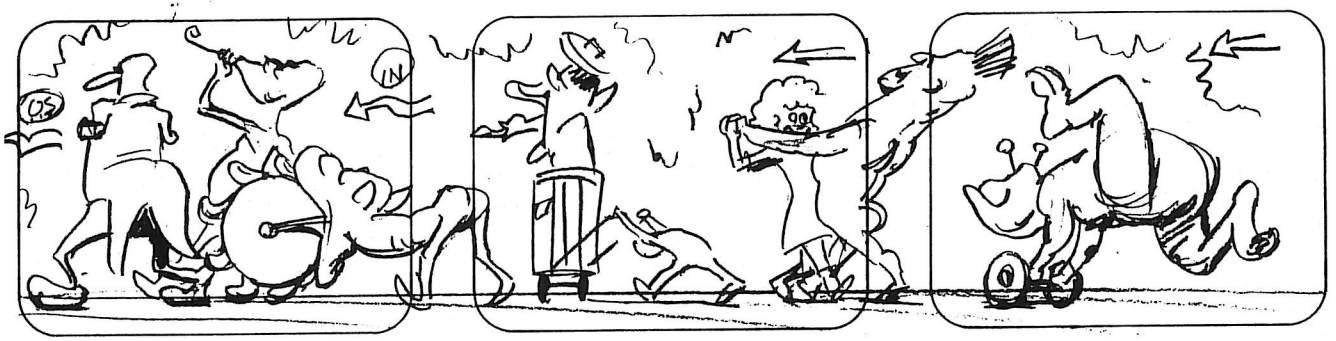
AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
75006	NO #87 87ページ無し	1	88

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
		(131)	4+0	(131)		NO #132 C132無し (131)	

NO PAGE
#87 87ページ無し
NO SCENES
#126 – 130
C126 ~ 130 無し



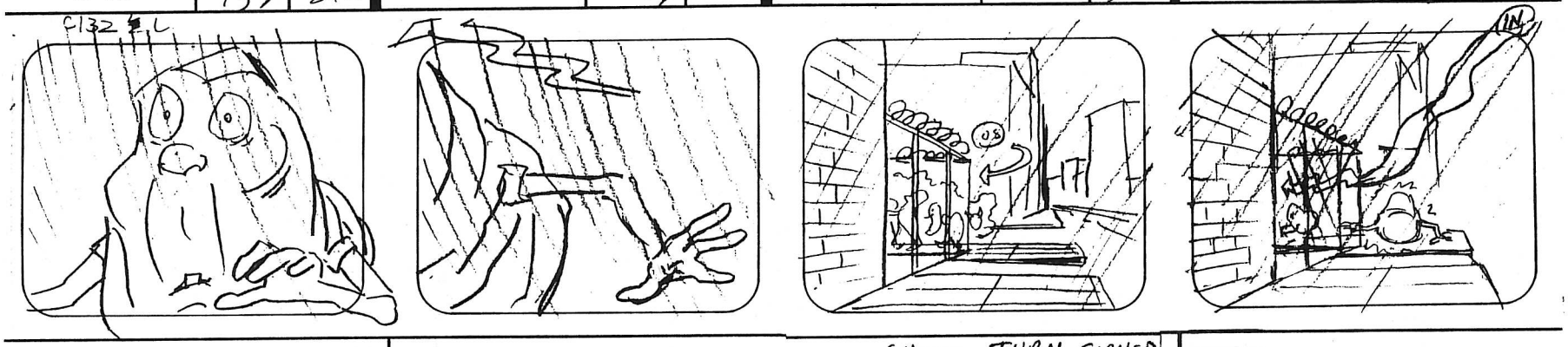
ACTION /	ACTION / PARTY GHOSTS PAN THRU FRAME パーティーゴーストがスクリーンを通り抜けるのをパンする。	ACTION /	ACTION /
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX / PARTY SFX パーティー 馬鹿宙 RAIN 雨	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 4+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

15006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 89 PAGE NO.

NO #132	SCENE 133	TIMING 2+0		SCENE 133	TIMING		SCENE 134	TIMING 3+0		SCENE 134	TIMING



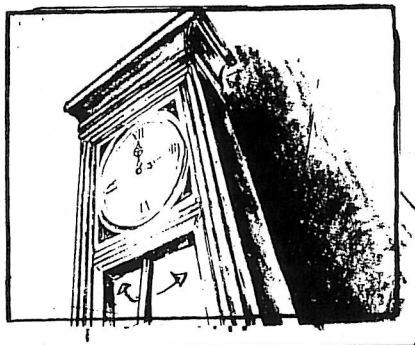
ACTION /	ACTION /	ACTION / GHOSTS TURN CORNER OS ゴースは角を曲がってOSへ.	ACTION /
DIALOGUE / (107-3) SLIMER (GASP) スライマ (ギョッ) (オバケだ!)	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 5+0

AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION - | 1 ACT NO. | 90 PAGE NO.

SCENE 135	TIMING 4+0	SCENE 136	TIMING 4+12	SCENE 136	TIMING	SCENE 136	TIMING



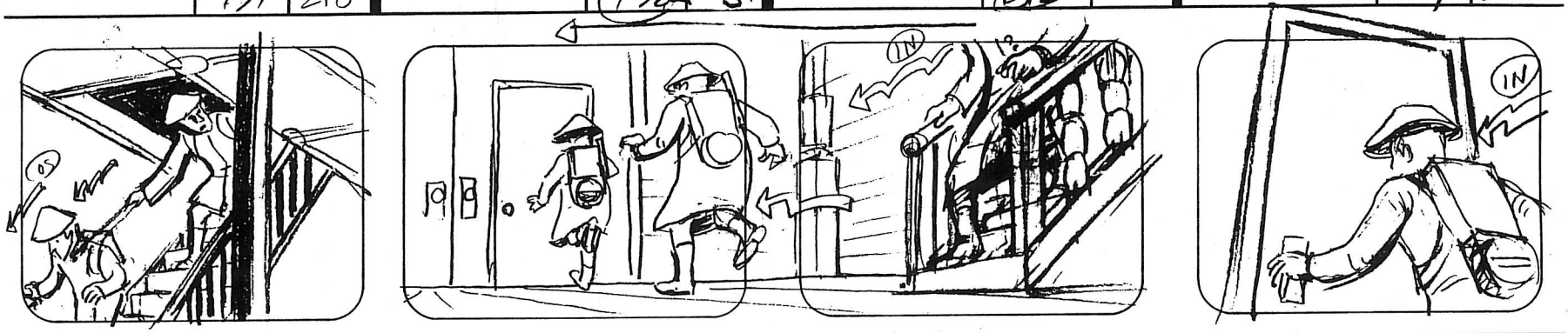
ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION /
		(108)	
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE / JANINE SIGH	DIALOGUE /
		ジニーン：(ため息をつく)	
SOUND FX / CLOCK STRIKING 3時をさす時計の音.. THREE	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX / CREAKING 床板のきしむ音. FLOOR BOARD
NOTES / 夜中の3時	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 9+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 9 PAGE NO.

SCENE 137	TIMING 2+0	SCENE 138A	TIMING 3+	SCENE 138	TIMING	SCENE 139	TIMING 2+12



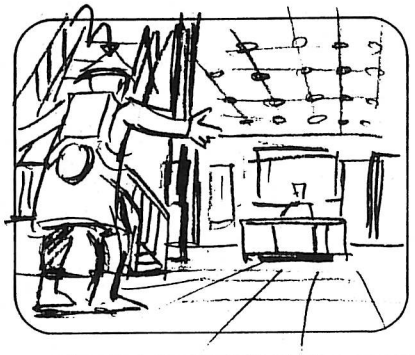
ACTION/ PETER SLOWLY SNEAKS DOWN STAIRCASE, WEARING RAIN GEAR AND PROTON PACK	ACTION/ PAN TO FOLLOW PETE AS HE TROTS QUIETLY TO FRONT DOOR	ACTION/	ACTION/ HE COMES IN, REACHES FOR DOOR HANDLE
レインコートとプロトンパックをつけて、ピーターがゆっくり忍足で階段を降りてくる。	彼がそっと駆け足でフロントドアへ走ってゆくのをフォローする。		彼はフレームインし、ドアのノブに手を伸ばす。 (10F)
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE / JANINE (O.S.) Going somewhere?
			ジャニーン(オフ): どこかへお出かけ?
SOUND FX /	SOUND FX / CREAKING FLOOR BOARD 床板のきしむ音。	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 6+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 92 PAGE NO.

SCENE 139	TIMING	SCENE 140	TIMING 2+12	SCENE 141	TIMING 4+0	SCENE 142	TIMING 6+0



ACTION / HE TURNS, STARTLED	ACTION /	ACTION /	ACTION /
びっくりして ふり向く ピーター。 (110)	ピーター 2、3歩 前に出る (110)	(111)	(112)
DIALOGUE / PETER (startled cry) Aaaak!	DIALOGUE / PETER (CONT'D) Janine -- don't DO that!	DIALOGUE / JANINE ...MAYBE I just thought that maybe you were going out to look for Slimer.	PETER (obfuscating) Who, me? Heck, no. I was just going out for a walk. Yeah, that's it -- a walk.
ピーター: (ギョッとして叫ぶ) ギャアー!	ピーター(続): ジニーン…やめてくれよ!	ジニーン: あなたもスライマーを探しに出かけるのかと思っただけよ。	ピーター: 誰、オレ? とんでもない。ちょっと散歩に出ようとしただけよ。うんそう…散歩にな。
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 13+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 93 PAGE NO.

SCENE 143	TIMING 1+12	SCENE 144	TIMING 1+12	SCENE 145	TIMING 6+0	SCENE 145	TIMING

ACTION/	ACTION/ PETER OPENS DOOR— LIGHTNING FLASHES, RAIN IS SWEPT IN ピーターはドアを開ける－稲妻が光り雨が入ってくる。	ACTION/ HE SAYS DIAL, TURNS TO GO.. ピーターは台詞を言い、それから行こうとむこうへ向く。	ACTION/ TURNS BACK AT JANINE'S DIAL. ジニーンの台詞で、振り返る
(113)		(114)	(115)
DIALOGUE JANINE: In the rain? ジニーン：雨の中を？	DIALOGUE/	DIALOGUE/ PETER: Hey, sure thing. New York's rain's good for you. Well, see you later. ピーター：あぁ、そうだともて。ニューヨークの雨はからだにいいのさ。じゃ、あとでな。	DIALOGUE/ JANINE (OS): oh, Just one thing: ジニーン（オフ）ただ1つだけ
SOUND FX/	SOUND FX/ THUNDER, RAIN 雷雨	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 1+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 94 PAGE NO.

SCENE 146	TIMING 5+12	SCENE 147	TIMING 4+0	SCENE (CONT) 続き	TIMING	SCENE (CONT)	TIMING

ACTION/ JANINE CLASPS HAND BEHIND HEAD, LEANS BACK

ジニーは頭の後ろで手を組み、後ろにそり返るようにする。

(115)

DIALOGUE/ JANINE (cont'd)

"If you should -- happen -- to find Slimer, tell him, ~~I would be sooo home~~ TELL HIM WE MISS HIM.

ジニー（続けて）
もしあなたが…万が一…スライマーを見つけたら、そうね…いなくなって私たちさびしがっている、って伝えてちょうだい。

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

ACTION/ PETER STARTS TO REPLY - CATCHES HIMSELF--

何か言い返そうとするピーター
自分で気づき

(116MO)

DIALOGUE/ Peter

Aa.... (cuts self off)

ピーター
ア…（自分自身でさえぎり）

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

ACTION/ -- SMILES BRIEFLY --

- にっこりと笑う

DIALOGUE/

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

ACTION/ --

DIALOGUE/ [redacted]. Sure. PETER (COOL)

ピーター（クールに）
わかった。

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/ 9+12

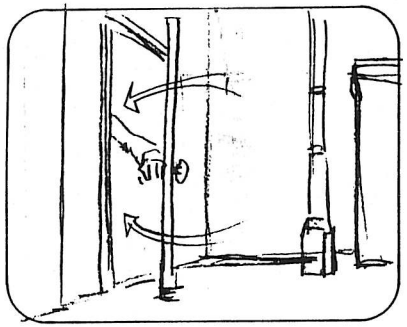
DIC AUDIO VISUAL

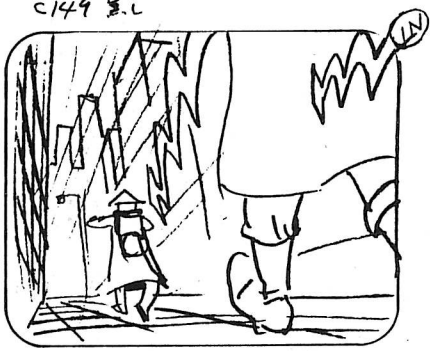
MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 95 PAGE NO.

SCENE	TIMING	NO #149	SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING
148	1+0		150	4+0						

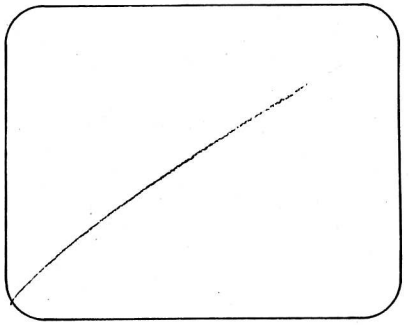
C149 B.G





WIPE TO

ワイプ



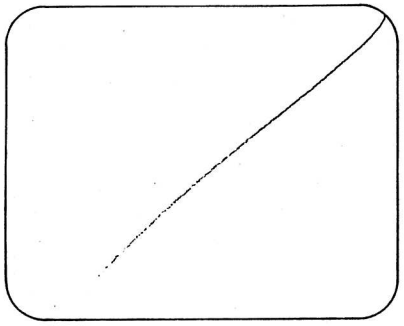
ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION /
DIALOGUE /	DIALOGUE / (117) Pete (CALLING) SLIIIMERRR!	DIALOGUE /	DIALOGUE /
	ピート (と呼んでいる) スラァ イマァ ―!		
SOUND FX / Door shuts	SOUND FX / RAIN - THUNDER	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES / ドア 閉じる	NOTES / 雨 雷	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 5+0

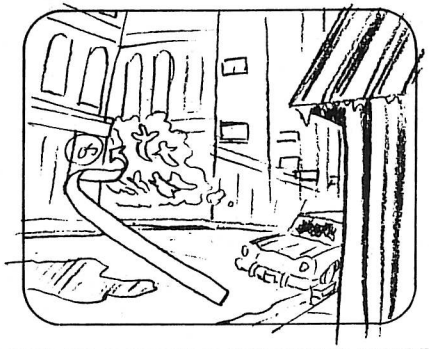
DIC AUDIO VISUAL

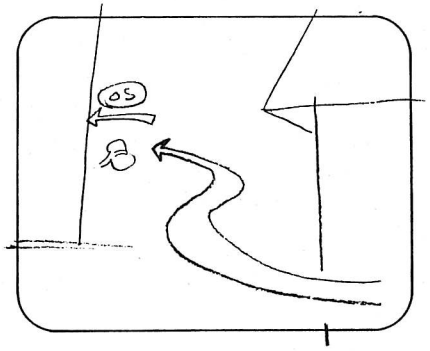
MAINTITLE

15006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 96 PAGE NO.

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
1		15-1-	3+0	15-1-		15-1-	







ACTION /	ACTION / IT HAS STOPPED RAINING FOR A BIT GHOSTS FLY O.S. AROUND CORNER 雨がちょっとの間止む。ゴーストたちは角を曲って OS へ飛んでいく。	ACTION / SLIMER COMES IN, FOREGROUND, FOLLOWS THEM (OS) スライマー 前方にフレームイン	ACTION / ゴースト達を追って OS
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE / (17-1) SLIMER (Duh) (BLURRR ~~~>) スライマー (ダァ) (ブルァ~~~~~>)	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX / パーティ騒音. PARTY SFX ~~~>	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 3+0

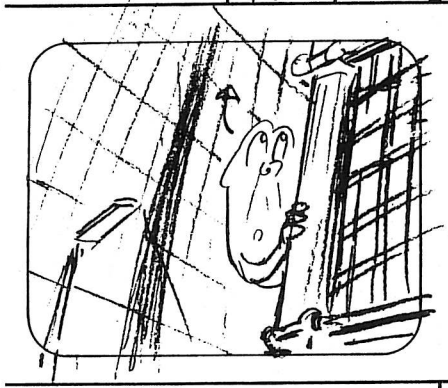
DIC AUDIO VISUAL

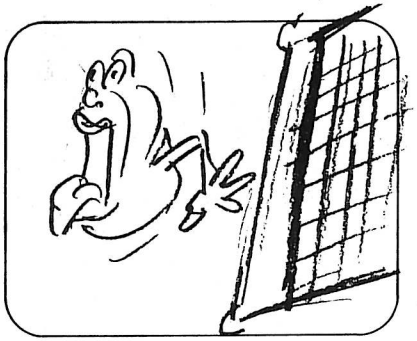
MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION: NO PAGES 98—101A | ACT NO. 1 | PAGE NO. 97

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
152	2+12	152				153	6+0

98～101Aページ 無し.

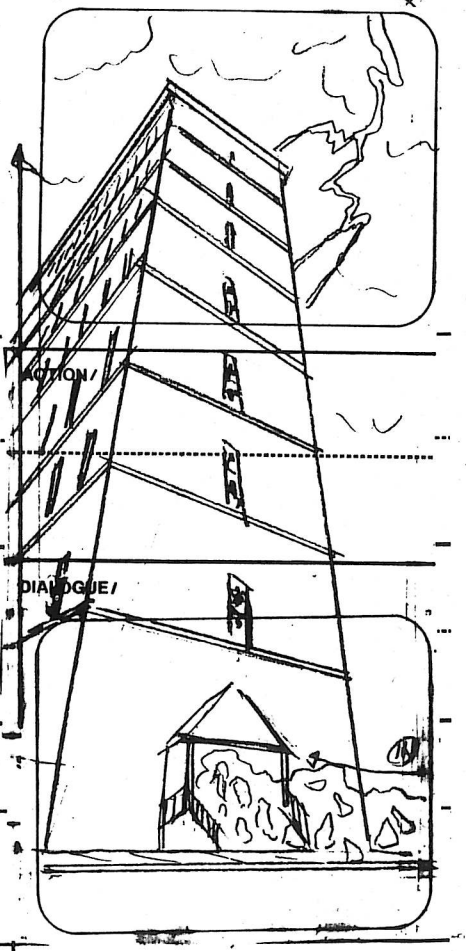




NO SCENE

154

C-154 無し



ACTION / SLIMER POKES IN AROUND CORNER—	ACTION / --REACTS	ACTION / PARTYING GHOSTS GLIDE THRU FRAME, GO O.S. THRU DOOR WAY TO TENEMENT— PAN UP, LIGHTNING FLASHES	ACTION /
曲り角からのぞき込むスライマー (118)	そして11ッとする. (119)	画面を滑るように通るパーティーコースト達. 玄関から建物を抜けて O.S に行く.	
DIALOGUE / SLIMER (GASP)	DIALOGUE / SLIMER (SCREAM)	DIALOGUE / パンアップ 稲妻が光る.	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	
NOTES /	NOTES /	NOTES /	
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 8+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

5006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 101B PAGE NO.

	SCENE	TIMING		SCENE 155	TIMING 4+12		SCENE 755	TIMING		SCENE 155	TIMING

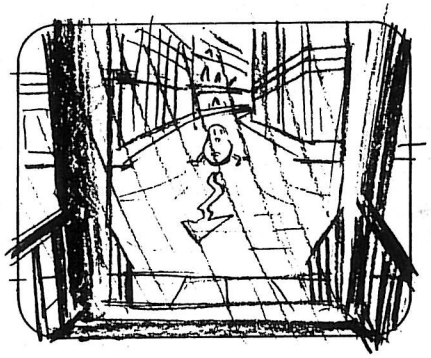
ACTION /	ACTION / CLOSE ON DOOR AS GOES WALK, FLOAT THRU IT. IT STARTS RAINING AGAIN DURING SCENE ドアに寄る。コーストたちは歩いて、フワフワとドアを通り抜ける。シーンの途中から雨び、雨が降り始める。	ACTION /	ACTION /
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX / BEGIN RAIN SFX 雨が再び降り始める PARTY SFX パーティ騒音.	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX / パーティ騒音が止む。完全な静寂。 PARTY SFX ENDS TOTAL SILENCE
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 4+12

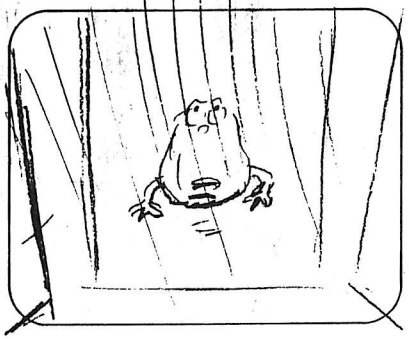
DIC AUDIO VISUAL

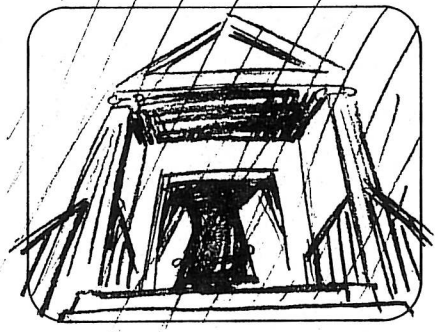
MAINTITLE

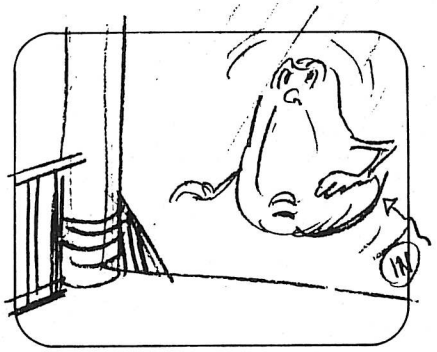
75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 101C PAGE NO.

SCENE 156	TIMING 3+12	SCENE 156	TIMING	SCENE 157	TIMING 1+12	SCENE 158	TIMING 3+12









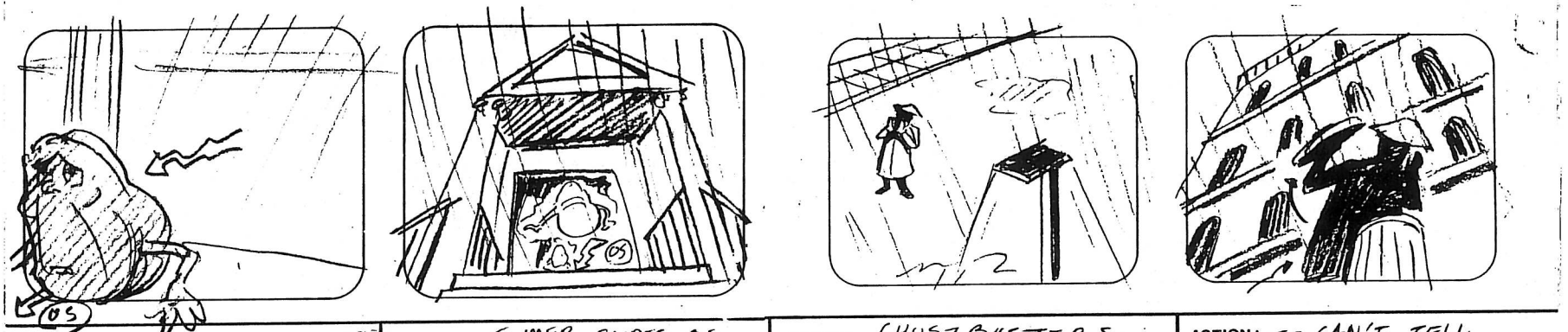
ACTION/ SLIMER GLIDES SLOWLY UP TO DOOR WAY STOPS, LOOKS UP スライマーはゆっくり、すっと入口の前に飛んできて止まり、恐々と見上げる。	ACTION/ FEARFULLY	ACTION/ HIS POV 彼の見た目。	ACTION/ HE GLIDES IN, STOPS FOR A BEAT ... すっとフレームイン、少の間、止まる...
DIALOGUE/	DIALOGUE/ (122) SLIMER (Huh?) スライマー (ハァ?)	DIALOGUE/	DIALOGUE/ Slimer (This is very confusing) スライマー ("わけがわからないな")
SOUND FX/ INCREASING RAIN 雨が強くなる音	SOUND FX/	SOUND FX/ CREAKING DOOR ドアのきしむ音。	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 8+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 101 PAGE NO.

SCENE 158	TIMING	SCENE 159	TIMING 3+0	SCENE 160A	TIMING 2+0	SCENE 160B	TIMING 2+0



ACTION/ ,,, THEN CONTINUES, OS

…それから そのまま OSへ.

DIALOGUE/

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

ACTION/ SLIMER GLIDES O.S. THRU DOORWAY

スライマーは 入口をすり抜けてOSのほへ すうっと飛んでゆく.

DIALOGUE/
スライマーが O.S に消えると ピーターの台詞が始まる.

START PETER'S DIALOGUE AS SLIMER GOES O.S.

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

ACTION/ GHOSTBUSTERS IN SCENES #160A — #160E ALWAYS HAVE FACES COVERED BY SHADOW SO THAT WE—

シーン#160A から #160E のゴーストバスターズは いつも影で顔がかくされているので……

123

DIALOGUE/ PETER (CALLING) SLIMMMERRR!

ピーター (叫んでいる)

スラァーイマァーー!

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

ACTION/ — CAN'T TELL WHO IS WHO

…… 我々には それは 誰だか わからない。

124

DIALOGUE/ WINSTON (CALLING) SLIMMMMERRR!

ウィンストン (叫んでいる)

スラーーイーマーー!

SOUND FX/

NOTES/

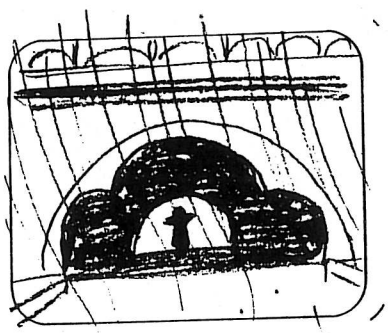
TIMING/ 7+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 101E PAGE NO.

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
160C	2+0	160D	2+0	160E	3+12	160F	3+12



ACTION /

(125)

DIALOGUE / RAY (CALLING)
SLIMER!
レイ (叫んでいる)
スライマー!

ACTION /

(126)

DIALOGUE / EGON (CALLING)
SLIMER
イーゴン (叫んでいる)
スライマー

DIALOGUE / GHOST BUSTERS (GOING INTO ECHOEY REVERB)
SLIMMMERRR!!!
ゴーストバスターズ
(電子的な音響効果のエコーになって)
スラ イマァァ ー!!!

ACTION / GHOSTBUSTERS STAND UNDER AWNING IN SILLOUETTE WINSTON GESTURES AS HE SPEAKS
バスターズがシルエットで軒下に立っている。
ウィンストンがしゃべりながらジェスチャー。

(128)

DIALOGUE / WINSTON
You two find anything?
ウィンストン
君たち、何か見つかったか?

SOUND FX /

SOUND FX /

SOUND FX /

NOTES /

NOTES /

NOTES /

NOTES /

TIMING /

TIMING /

TIMING /

TIMING / 1+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 107 PAGE NO.

SCENE 161	TIMING 8 12	SCENE 161	TIMING	SCENE 161	TIMING	SCENE 162	TIMING 1+0

ACTION/ EGON SHAKES HEAD NO WHILE LOOKING AT P.K.E. METER IN REPLY

イゴンはPKEメーターを見ながらウィンストンに答えて頭を横にふる。

(129)

DIALOGUE/ Nah, Same here. RAY

レイ: こっちもダメだ。

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

ACTION/ RAY POINTS AT P.K.E METER AS HE TALKS

レイはしゃべりながらP.K.E.メーターを指す。

(129)

DIALOGUE/ RAY (CONT) (noting the meter) Something up, Egon?

レイ(続): (メーターを示して) 何かわかったかい, イゴン?

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

ACTION/ EGON LOOKS FROM WINSTON TO RAY AS HE SAYS LINE

セリフを言いながら, イゴンはウィンストン, レイを見る。

(130 MO)

DIALOGUE/ EGON Those poltergeists we fought earlier. Just thinking about ~~the~~

イゴン: さっき闘った化け物のことを考えていたんだ。

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

ACTION/

(130 MO)

EGON (CONT) They're certainly looking for all the ghost-energy they can find --

イゴン (続いて) やつらは確かに, 可能な限りすべてのゴーストエネルギーをさがしているんだ。

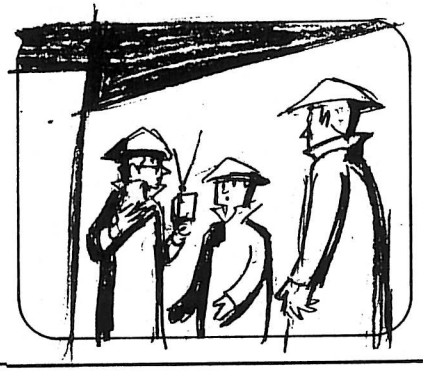
TIMING/ 1+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 103 PAGE NO.

SCENE 162	TIMING	SCENE 163A	TIMING 3+0	SCENE 163B	TIMING 10+0	SCENE	TIMING



ACTION/

(130MD)
EGON (CONT)
which means any ghost loose right now may be a target.
イーゴン（続けて）
ということは、たった今、いなくなったゴーストがターゲットになるかもしれない。

NOTES/

TIMING/

ACTION/ LIGHTNING FLASHES

稲妻の光り

(132-1)
RAY: (realization) Slimer!
(133)
EGON: Exactly.
レイ（ハッと気づいて）スライマー！
イーゴン：その通り。

SOUND FX/ THUNDER CRASH

NOTES/ 落雷

TIMING/

ACTION/ TRUCK IN ON WINSTON AS HE SAYS LINE

セリフを言うウィンストンにT.I.

(132MD)
WINSTON: Let me get this straight: every time a ghost joins them, their power increases; they draw on its energy and become more dangerous. But . . . Slimer?
DIA.
ウィンストン：ちょっとわかりやすくさせてくれ。あるゴーストがヤツラにかわるたびにヤツラの力は強くなっていく…。

SOUND FX/ ~~SOUND FX/~~ ヤツラはエネルギーを吸い取りさらに危険になっていくんだな。でも……スライマーは？

NOTES/

TIMING/

ACTION/

SOUND FX/

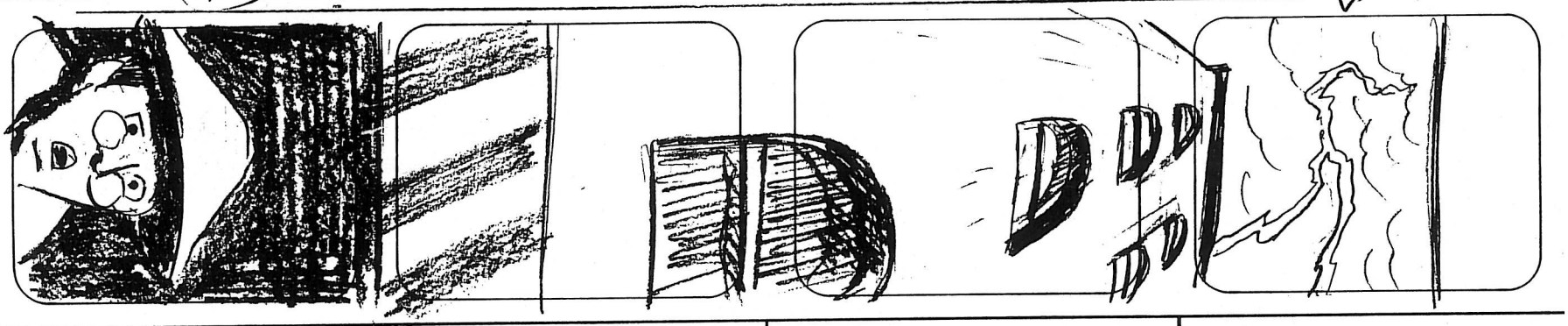
NOTES/

TIMING/

AUDIO VISUAL

MAINTITLE | 75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 104 PAGE NO.

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
164	8+12	164		164		164	



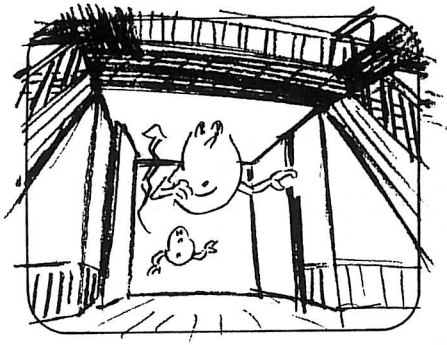
ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION /
PAN FROM EGON, UP SIDE OF BUILDING TO SKY AS EGON ...	... SAYS LINE HOLD FOR BEAT, THEN LIGHTNING FLASHES		
イーゴンがしゃべる時 彼からパンアップして ビルの横 空を映す...	...次の間 ホールドして 稲妻が走る。		
DIALOGUE /	**DIALOGUE /**	**DIALOGUE /**	**DIALOGUE /**
(CUT 10) EGON (VO/cont'd) If I'm right, then even one more ghost might make all the difference. They'd steal HIS energy, becoming unbeatable			
イーゴン (オフ/続けて) もし	ボクが正しければ、1匹 追分のゴーストが加わるだけでも 大変な争いになるはずだ。ヤツラは そいつのエネルギーを吸い取り、不滅の		
SOUND FX /	**SOUND FX /**	**SOUND FX /**	**SOUND FX /**
NOTES /	**NOTES /**	**NOTES /**	**NOTES /**
TIMING /	**TIMING /**	**TIMING /**	**TIMING /** 8+12

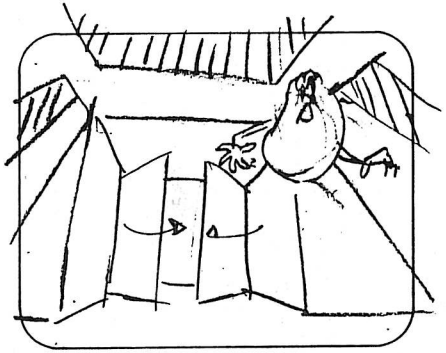
DIC AUDIO VISUAL

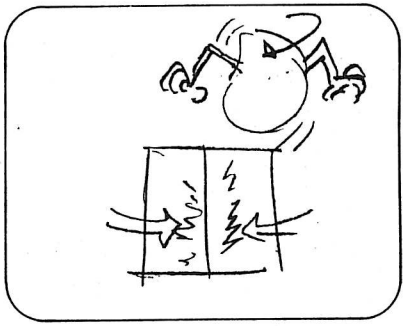
MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. 1 | PAGE NO. 105

SCENE 165	TIMING 3+0	SCENE 166	TIMING 5+0	SCENE 167A	TIMING 5+0	SCENE 167A	TIMING







ACTION /

DIALOGUE / (13AMO) EGON (VO)(CONT) —AND TERRIBLY, TERRIBLY EVIL; EVEN SLIMER
イーゴン（オフ）/続けて）
恐ろ、恐しい悪魔になっていくんだ

SOUND FX /

NOTES /

TIMING /

ACTION / DOOR STARTS TO SHUT——
ドアがしまり始め・・・

DIALOGUE /

SOUND FX /

NOTES /

TIMING /

ACTION / ——SLIMER TURNS SHARPLY AS DOOR SLAMS
バタンとドアが閉じるとスライマーはうるさく振り向く。
（バッと）

DIALOGUE /

SOUND FX / DOOR SLAM

NOTES / バタン

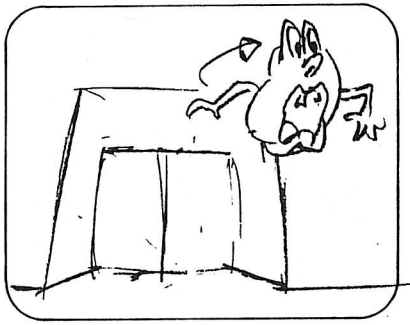
TIMING / 14+0

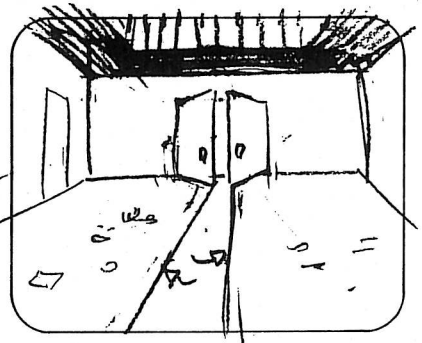
DIC AUDIO VISUAL

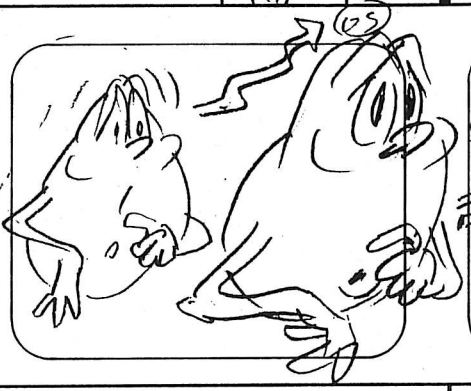
MAINTITLE

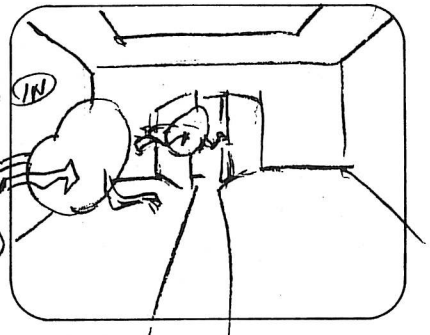
SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. 1 | PAGE NO. 106

SCENE 167A	TIMING	SCENE 167B	TIMING 2+12	SCENE 167C	TIMING 2+12	SCENE 167D	TIMING 2+12









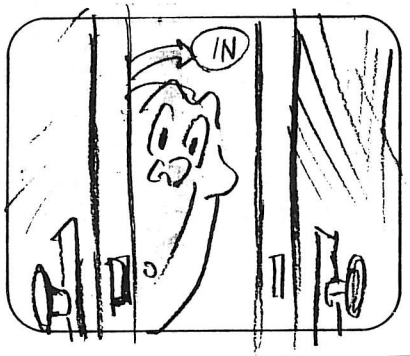
ACTION/ SLIMER TURNS AT SOUND OF CREAKING DOOR ギギーッとドアの音がする方をおどり向くスライマー	ACTION/ DOOR OPENS PARTILLY (SLOWLY) BEAM OF LIGHT FALLS ON FLOOR, WIDENING ドアが少し開く（ゆっくり）。その向から	ACTION/ SLIMER HESITATES FOR A BEAT - THEN FLOATS (OS) TOWARD DOOR スライマーは、ちょっと躊躇し、それからドアに向かって飛んで行き、O.S.	ACTION/ SLIMER FLIES IN TOWARD DOOR スライマー、ドアに向かって飛んでフレームイン。（ゆっくり）
DIALOGUE /	~~DIALOGUE/~~ もれる光りが床を照らし、カメラに向かって少し広がってくる。	DIALOGUE/	DIALOGUE /
SOUND FX / DOOR CREAKING OPEN	SOUND FX / O (STOP)	SOUND FX /	SOUND FX /
~~NOTES/~~ きしみながら開くドア	NOTES / 止まる	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 7+12

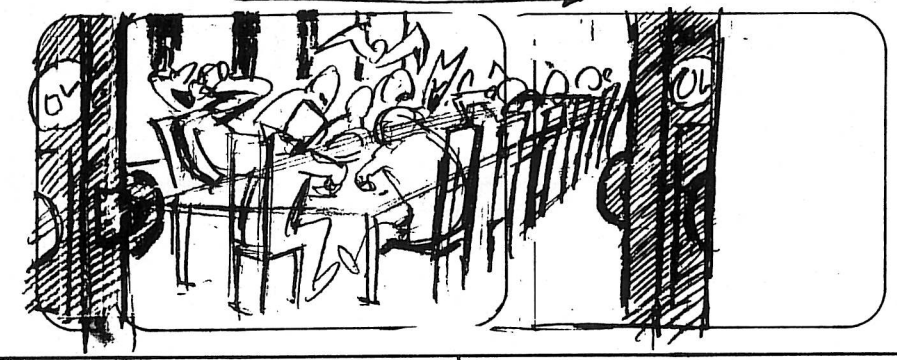
AUDIO VISUAL

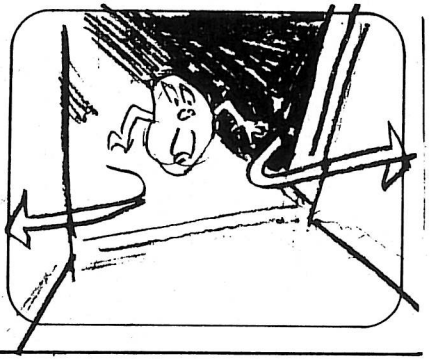
MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 10T PAGE NO.

SCENE 68	TIMING 2+0	SCENE (67)	TIMING 4+0	SCENE (69)	TIMING	SCENE 70	TIMING 1+12







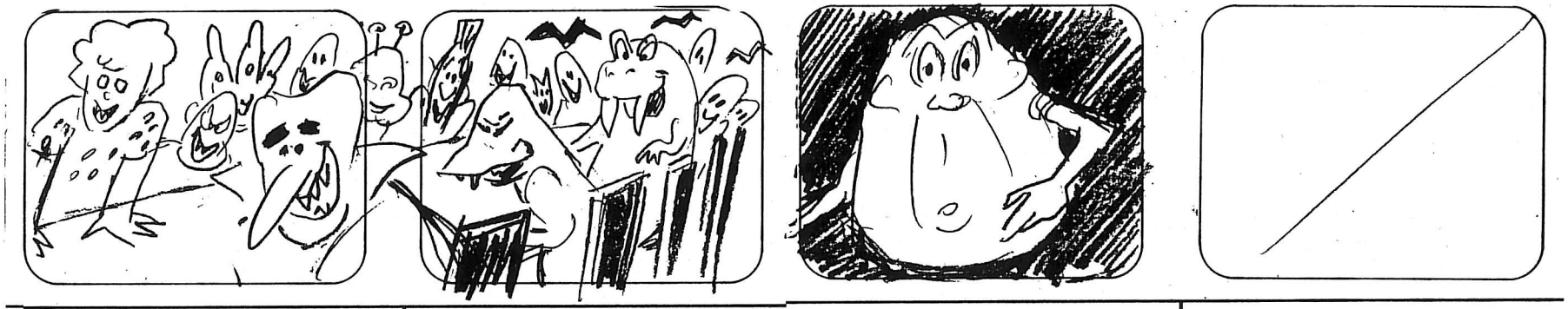
ACTION/ SLIMER PEAKS THRU OPEN DOOR	ACTION/ PAN ACROSS GHOSTS SITTING AT DINING TABLE	ACTION/	ACTION/ DOORS OPEN BY THEMSELVES
ドアからのぞき見るスライマー。 (135-1)	食卓に着いているゴースト達を、通してパン。 (135-2)		ドアがひとりでに開く。
DIALOGUE/ Slimer (musical)	DIALOGUE/ GHOSTS (WALLAS)	DIALOGUE/	DIALOGUE/
YCC-100 スライマ（音楽的に）ヤッホー	ゴースト アドリブ的な音 (ワイワイ、ガヤガヤ)		
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 7+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

5006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 108 PAGE NO.

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
171	5+12	171		172	1+12		



ACTION / PAN DOWN GHOSTS AT TABLE - SLIMERS P.O.V.

パンダウンしてテーブルについているゴーストたちを映す－スライマーの見た目。

135-2

DIALOGUE / GHOSTS (AD LIB) GHOST SOUNDS

ゴースト (オバケ的な音 アドリブ)

ACTION /

DIALOGUE /

ACTION /

135-3

DIALOGUE / SLIMER (heh)

スライマー (ハ～ン)

ACTION /

DIALOGUE /

SOUND FX /

SOUND FX /

SOUND FX /

SOUND FX /

NOTES /

NOTES /

NOTES /

NOTES /

TIMING /

TIMING /

TIMING /

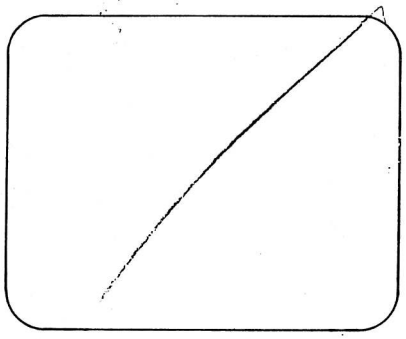
TIMING / 5+0

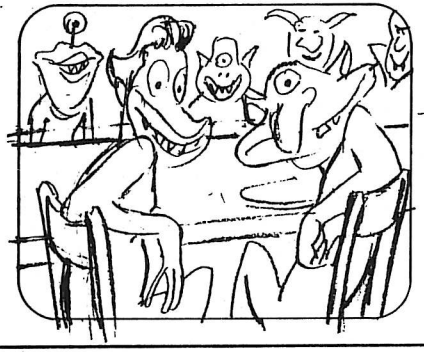
DIC AUDIO VISUAL

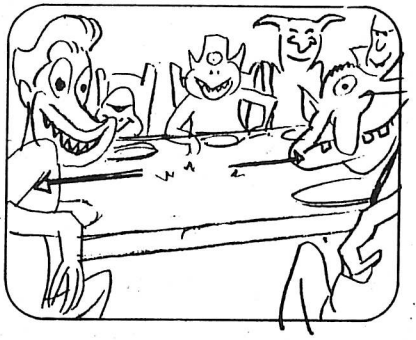
MAINTITLE

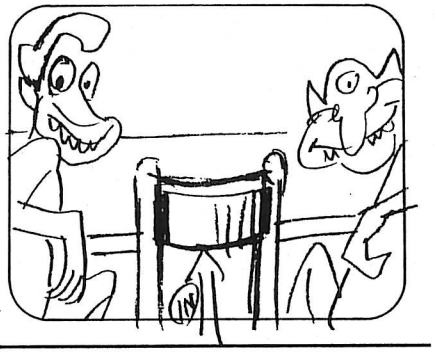
75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. 1 | PAGE NO. 109

	SCENE	TIMING		SCENE 173	TIMING 3+12		SCENE 173	TIMING		SCENE 173	TIMING









ACTION /	ACTION /	ACTION / GHOSTS SLIDE APART, LEAVING OPENING BETWEEN THEM----	ACTION / — WHICH CHAIR RISES UP IN
		ゴースト達は、二手にスライドして、彼らの間にスペースをつくり・・・・	・・・そこにイスがせり上がるようにフレームイン
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE / 135-2 GHOSTS (WALLA)	DIALOGUE /
		ゴースト達 (ワイワイ、ガヤガヤ)	
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 3+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 110 PAGE NO.

SCENE 174	TIMING 3+0	SCENE 175	TIMING 3+12	SCENE 175	TIMING 1	SCENE 176	TIMING 4+0

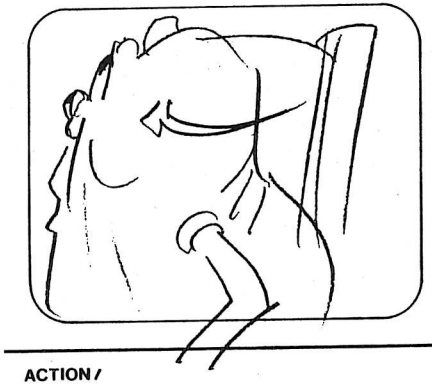
ACTION/ SLIMER SMILES GRATEFULLY, GLIDES (OS)	ACTION/ --GLIDES IN, LOWERS INTO CHAIR	ACTION/ GHOSTS APPLAUD HIM	ACTION/ SLIMER CANT BELIEVE THE ATTENTION HE'S GETTING-HE LOOKS AROUND
スライマーは 快く笑い、滑るように O.S.	--滑るように スッとフレームイン、そしてイスにおさまる。	スライマーに、拍手喝采するゴースト達。	彼に注がれる注目が信じられないスライマー あたりを見回す。
DIALOGUE/ (135-1) SLIMER (ME- ah, YEAH)	DIALOGUE/	DIALOGUE/ (135-2) GHOSTS (WALLA)	DIALOGUE/
スライマー (ボクに? ウン)			
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/ APPLAUSE 拍手喝采	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 10+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

75006 SHOW NO. | DESCRIPTION | 1 ACT NO. | 11 PAGE NO.

SCENE 176	TIMING	SCENE 176	TIMING	SCENE 177	TIMING 6+0	SCENE 177	TIMING



ACTION /

DIALOGUE /

SOUND FX /

NOTES /

TIMING /

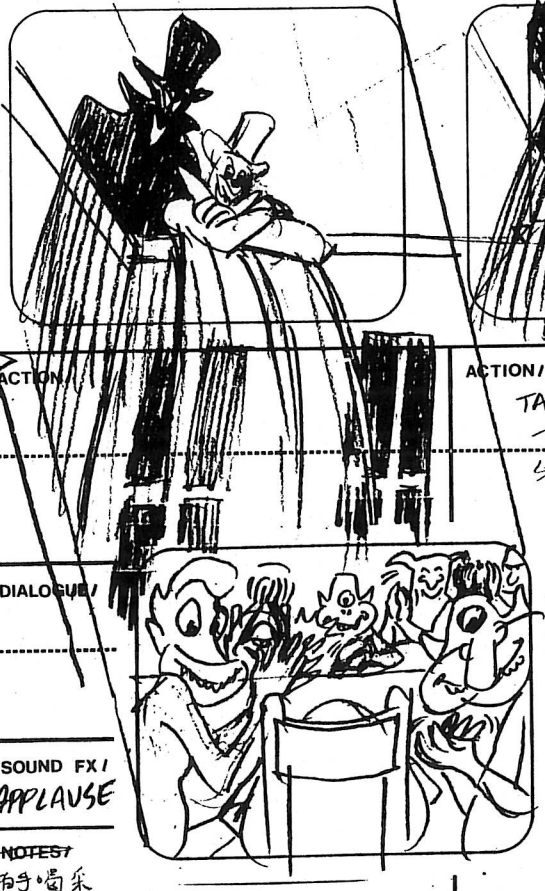
ACTION / SLIMER SMILES HAPPILY FOR BEAT, THEN LOOKS ABOUT UNCERTAINLY
スライマーは、ちょっとの間、楽しそうに微笑むが、それから不安そうになってくる。

DIALOGUE /

SOUND FX / APPLAUSE

~~NOTES~~
拍手喝采

TIMING /



ACTION /

DIALOGUE /

SOUND FX /

~~NOTES~~

TIMING /

ACTION / DAN FROM GHOSTS AT TABLE UP TO GHASH-TRUCK IN 4S HE STARTS LAUGHING
テーブルに着いているゴースト達からガーシュへパン…ガーシュが笑い始めるのを T. I

(136) GHASH (EVIL LAUGHTER)

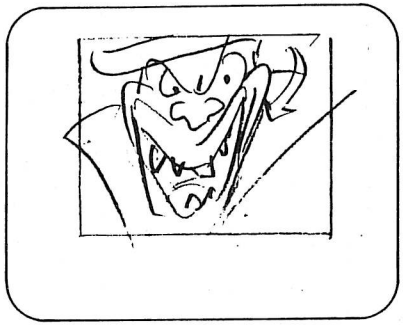
ガーシュ
(悪魔的笑い)

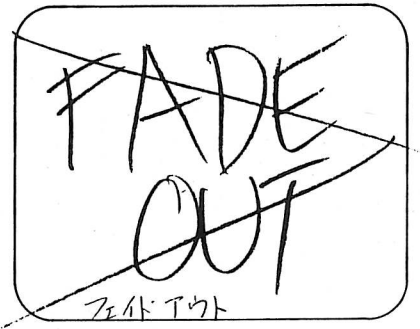
TIMING / 6+0

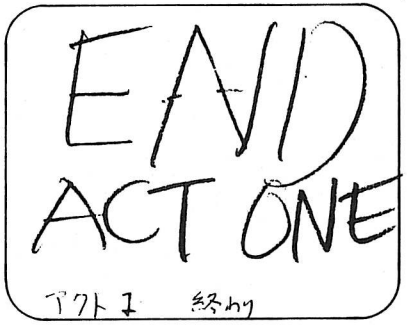
DIC AUDIO VISUAL

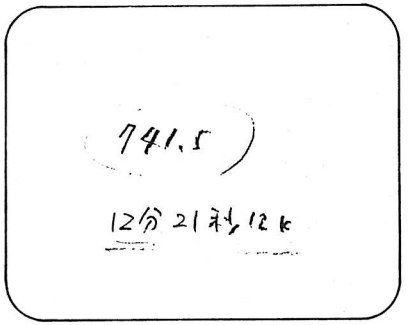
MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
	00		1	112

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
177									









ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION /
DIALOGUE / (136) GHASH (CONT) (EVIL LAUGHTER)	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
ー ガーシュ（続けて）（悪魔的笑い）			
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING /

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
(5955			II	1

9分55秒 12k

SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING	NO SCS 181—281 (181~281 無し)	SCENE 282	TIMING 400

"SLIMER COME HOME"
076015
ACT II

ENTIRE ACT IS NIGHT
アクト全体が夜の設定

ACT II
BY
EDDIE
FITZGERALD

FADE IN

ACTION /

NOTES / **FINAL**

TIMING / 6/20/86

ACTION / IMPORTANT NOTE: ENTIRE ACT IS NIGHT. ~~RAIN FALLS~~

DIALOGUE /

SOUND FX /

NOTES /

TIMING / 重要注意事項：アクト全体は夜の設定 [illegible]

ACTION / Ghostbusters always wearing proton packs til Sc. 396

DIALOGUE /

SOUND FX /

NOTES /

~~TIMING /~~ シーン396まで全員がパックをつけている。

ACTION / MANHATTAN STREET, DOWNSHOT: WE DON'T SEE PETER

マンハッタンの通り フカン
ピーターは見えない。

DIALOGUE / (137)

PETER
(calling)
Sliiiiiiiiiiiiiimer?

ピーター（呼んでいる）
スライマァァァァ？

NO TO SC. 265

SOUND FX /

NOTES /

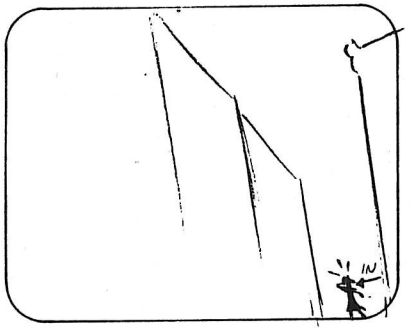
10 min 14 s

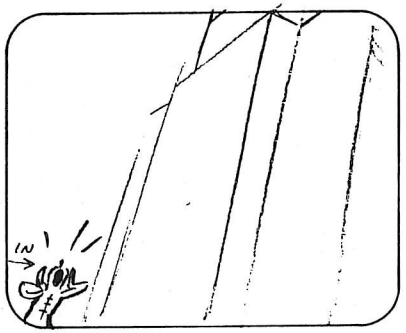
TIMING / 4+0

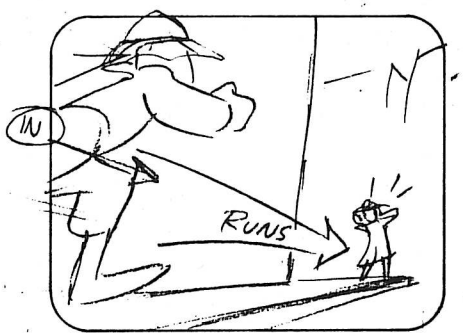
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
			II	2

SCENE 283	TIMING 2:00	SCENE 284	TIMING 2:00	SCENE 285	TIMING 3:12	SCENE 286	TIMING 8:00







ACTION / low angle Peter searches For Slimer 低いアングルで スライマーを探すピーター	ACTION / New Angle → Peter comes into Scene yelling For Slimer. 新しいアングルで スライマーと叫びながらピーター フレームイン	ACTION / Peter runs into scene, stops at corner, calls out For slimer. ピーター 走ってフレームイン、 角で止まり、大声で スライマーを呼ぶ	ACTION / Peter continues his search. 捜索を続けるピーター
DIALOGUE / (137) PETER (CONT) SLIMER! ピーター（続けて） スライマー！	DIALOGUE / (137) PETER (CONT) SLIMER! ピーター（続けて） スライマー！	DIALOGUE / (137) PETER SLI-I-I-I-MER! ピーター スライマー！	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES / ピーターは角具の上にプロトンパックをつけている。	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 15+12

DiC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO.

(No 285 287) C.287 無し
DESCRIPTION

II
ACT NO.

3
PAGE NO.

SCENE 286 | TIMING

ACTION/ He comes close.

近くに寄るピーター

(138) PETER
Slimer? Come on, Slimer, come home.
All is forgiven.

ピーター：スライマー？おーい、スライマー、帰って来るんだ。全部許してやるから。

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

SCENE 286 | TIMING

ACTION/

DIALOGUE/ (138) PETER
WELL... MOST OF IT...

ピーター
まぁ、ほとんどはな……

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

NO #287 – #291

SCENE | TIMING

C.287～291 無し

ACTION/

DIALOGUE/

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

SCENE | TIMING

NO PAGE
4–6

4～6ページ無し

ACTION/

DIALOGUE/

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO. II	PAGE NO. 7

	SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING
	246		NO 287 291	292	7 00		292			292	

C287~291 無し

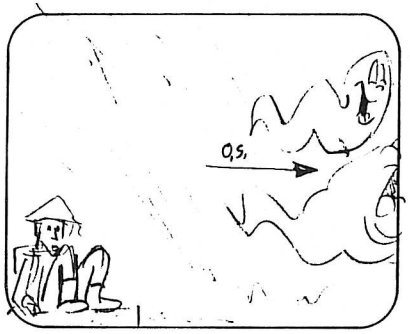
ACTION/ PETE TURNS, WALKS SADLY OS	ACTION/ PETE WALKS IN	ACTION/ Three street ghosts pop up, spinning him around, knocking him over	ACTION/ MONSTERS CAVORT FOR A BEAT --
振り向くピーター. 悲しそうに歩いて O.S.	歩いてフレームインするピーター	いきなり3匹のストリートゴーストが飛び出てきて、ピーターをグルグルと回し、たおす。	ちょっとの間、はしゃぐゴースト達
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE / (147) 3 STREET GHOSTS (LOUD GHOSTLY CHITTERING & LAUGHING)	DIALOGUE /
		三匹のストリートゴースト: (オバケ的な感じで、大きな声を出してペちゃくちゃしたり、笑ったり。)	
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 740

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. II | PAGE NO. 8

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
292		292	5 05			293	



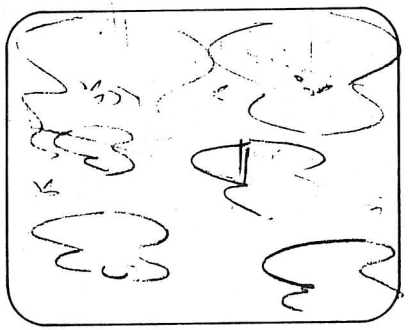
ACTION/ --ZIP OS	ACTION/	ACTION/ PETE CLICKS HIS FINGERS	ACTION/ PETE STANDS, GOES OS
そしてビョンと O.S.		指とパチンとピーター	ピーターは立ち上がり OS
DIALOGUE/	DIALOGUE/	DIALOGUE/ (147-1) PETE Gee, I wonder if they might know where Slimer is.	DIALOGUE/ (148-1) PETE (GRUMBLING TO HIMSELF)
		ピーターの台詞、2種類のうち、上の、"Gee, I ---"の方を使います。"ビンゴー"はカット	ピート (ぶつぶつと独言を言う)
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/ ピーター ウーム、もしかしたらあいつらなスライマーの居所を知っているかもしれんぞ、	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 6+0

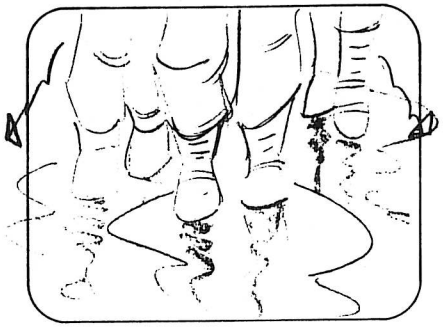
DIC AUDIO VISUAL

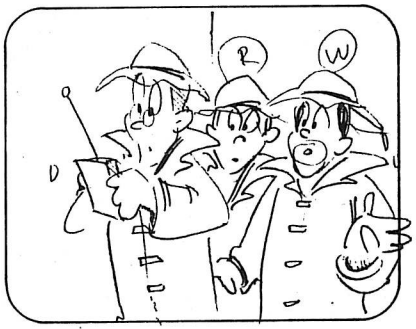
MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. II | PAGE NO. 9

SCENE 294	TIMING 3 12	→	SCENE 294	TIMING	SCENE 295	TIMING 5 12	SCENE 296	TIMING 2 12





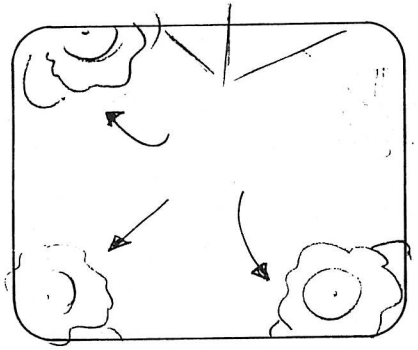


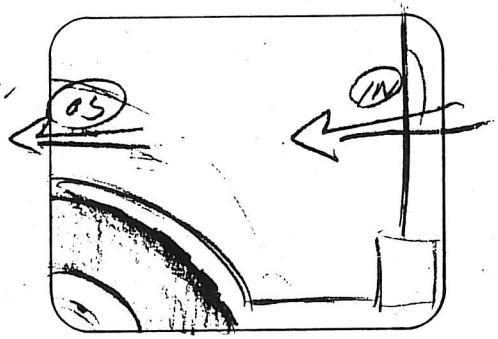
ACTION / RAY, EGON, WINSTONS' REFLECTIONS ENTER SC. FOLLOWED BY ...	ACTION / The three come to a stop.	ACTION / Medium shot on the three. Winston speaks while Egon looks at his meter.	ACTION / DOWN SHOT (RIGHT ABOVE) Egon continues to look at his meter.
雨にぬれた歩道を レイ, イーゴン, ウィントンの3人がやって来る 歩道に3人が映っている	立ち止まる 3人	3人に対し、中間ショット。 イーゴンがメーターを見ているあいだ、しゃべる ウィンストン	アオリ (右上から) メーターを見続けるイーゴン
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE / (149) WINSTON We'd better split up if we're going to find Slimer before the poltergeists do.	DIALOGUE / (150) EGON Agreed. ——o (CONT)
		ウインストン: 化け物どもが見つける前に! スライマーを見つけないと、三方にわかれたほうがいいぜ	イーゴン 同感だ。——→続けて
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 11+12

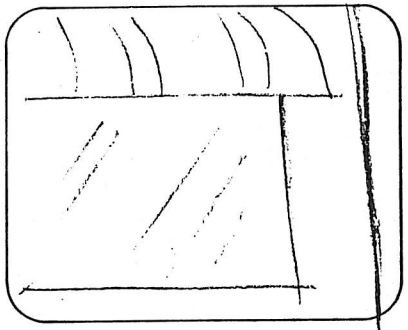
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
		No Pages 11-18	II	10.

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
296		297	12:00	297		NO SCENES 298-309	297







ACTION/ EACH GUY WALKS IN, A DIFFERENT DIRECTION.	ACTION/ Close on Egon. Pan Back ground behind him as he walks. Egon continues looking at his meter.	ACTION/ TRUCK ENTERS FRAME CONCEALING EGON, PASSES THRU FRAME	ACTION/ EGON IS GONE X° CROSS X° DISSOLVE TO:
3人 それぞれ 異なる道へ進んでいく.	イーゴンに近寄って。イーゴンが歩くにつれBGにパン。彼はメーターを見つめ続ける.	シーンの終り、歩いているイーゴンの前を大型トレーラーが入って来る.	イーゴンは見えなくなる. クロスディゾルブ
DIALOGUE / (CONT) (続けて)	DIALOGUE/ If we don't, he'll become a part of their evil as it crosses the country --	DIALOGUE/ (CONT) (続けて)	DIALOGUE/ he'll be gone forever.
	イーゴン(続)もし俺達が先に見つけ出さなければスライマーはそこらじゅうを荒らしまっている例の悪魔の一部になっちまう		イーゴン(続): そうなれば、もうおしまいだ
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX / TRUCK PASSING BY	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES / トラックが通り過ぎる	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 12+0

AUDIO VISUAL

MAINTITLE

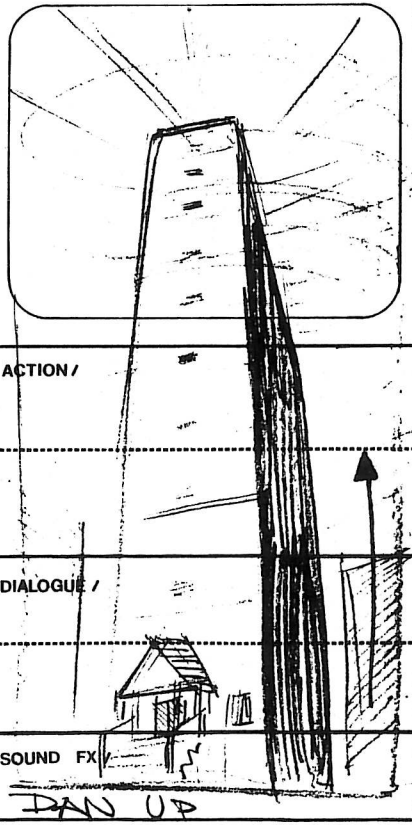
SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 10B

SCENE	TIMING
2908	4 00

SCENE	TIMING

SCENE	TIMING

SCENE	TIMING



ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION /
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES / パン アップ この カットより 雨 なし	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 440

SHOW NO.	DESC	SCENE	TIMING
		SCENE 29	TIMING 2 12

SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
		2	11

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING

GHASH SCREAMS INTO CAM PAN UP AS HE LEANS AWAY FROM CAM

ガーシュはカメラに向かって叫ぶ。カメラから離れるように後ろにそるにつれて、パンアップ。

ACTION /

DIALOGUE / (168) GHASH
(terrible ghostly scream)

ガーシュ
(恐しくバカ物のような叫び)

SOUND FX /

NOTES /

TIMING /

ACTION /

DIALOGUE /

SOUND FX /

NOTES /

TIMING /

ACTION /

DIALOGUE /

SOUND FX /

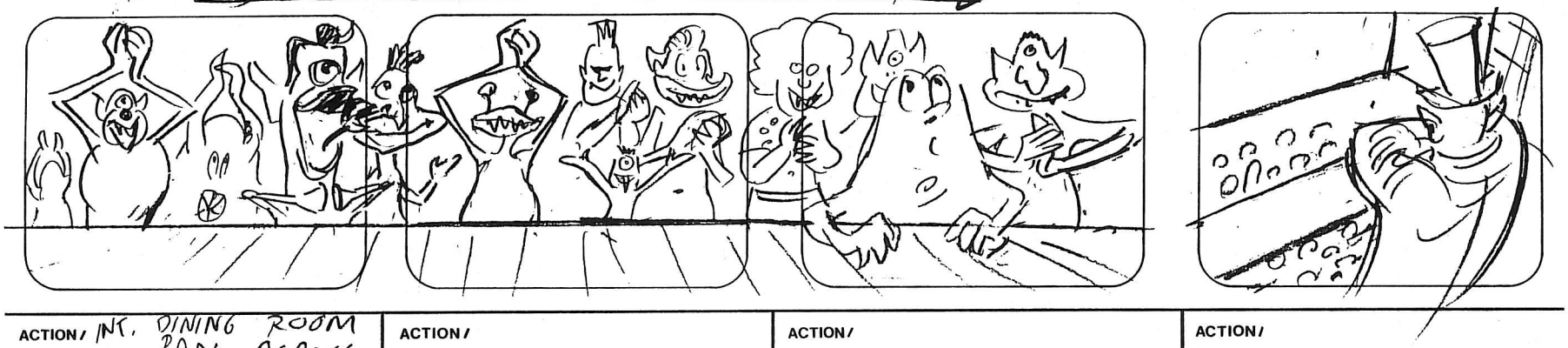
NOTES /

TIMING / 2+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
			2	12

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
300		300		300	5 00	301	2 00



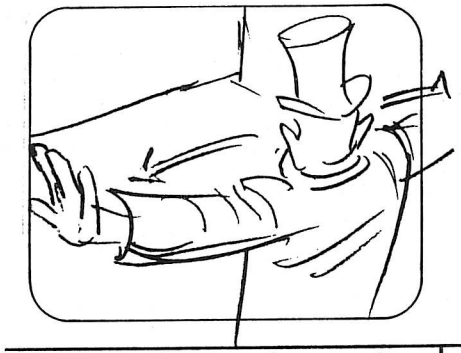
ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION /
INT. DINING ROOM PAN ACROSS APPLAUDING GHOSTS, ENDING		ON SLIMER	
拍手喝采するゴースト達を横にパン，スマイラーで終わる			
DIALOGUE (36) All Ghosts (applause & goofy Laughter)	**DIALOGUE /**	**DIALOGUE /**	**DIALOGUE /**
ゴースト全部 (拍手喝采 そして間の抜けたような笑い)			
SOUND FX / APPLAUSE	**SOUND FX /**	**SOUND FX /**	**SOUND FX /**
NOTES / 拍手喝采	**NOTES /**	**NOTES /**	**NOTES /**
TIMING /	**TIMING /**	**TIMING /**	**TIMING /** 7+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. 2 | PAGE NO. 13

SCENE 301	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING



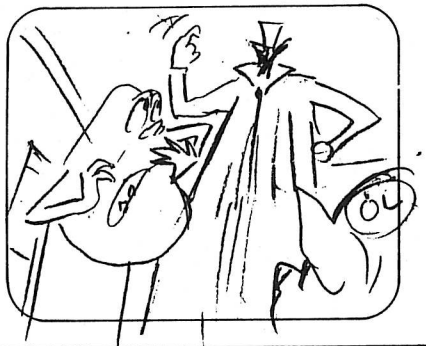
ACTION / GHASH THROWS HIS ARMS WIDE, SILENCING THEM ガッシは腕を両側に広げて、ゴースト達を静める。	ACTION /	ACTION /	ACTION /
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX / SILENCE	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES / 静寂	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING /

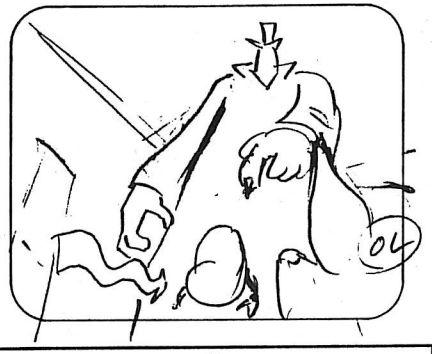
DIC AUDIO VISUAL

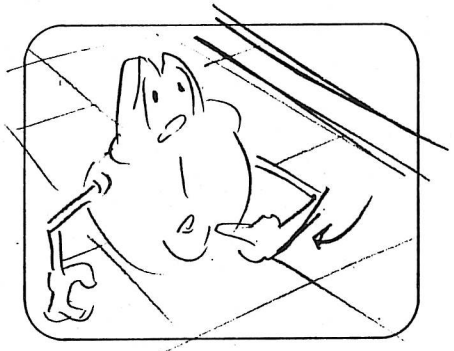
MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. 2 | PAGE NO. 14

SCENE 302	TIMING	SCENE 303	TIMING 12 3	SCENE 304	TIMING 12 1	SCENE 305	TIMING 12 1





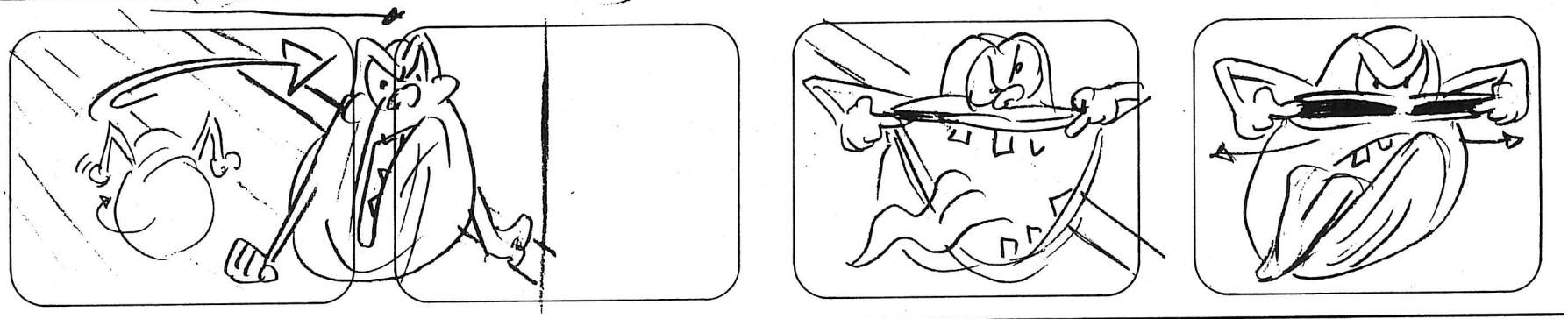


ACTION/ GHASH BECKONS TO SLIMER ...	ACTION/ 1 in SLIMER GOES UP TO GHASH - GHASH POINTS AT SLIMER	ACTION/ SLIMER POINTS AT HIMSELF QUESTIONINGLY	ACTION/ GHASH NODS 'YES'
スライマーに手招きするガーシュ	・・・スライマーはガーシュに近寄って行き 彼を指さすガーシュ	スライマーは疑わしげに自分を指さす	'そうだ'と首をたてに振る ガーシュ
DIALOGUE/ (168-2) Slimer Nervous	DIALOGUE/	DIALOGUE/ SLIMER (168-3) ("WHO ME" GRUNT)	DIALOGUE/
スライマー びくびくする		スライマー ("え、ボクが"というようなうなり)	
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 6+12

DIC AUDIO VISUAL 4 12

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO. 2	PAGE NO. 159

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
306		306		306		306	



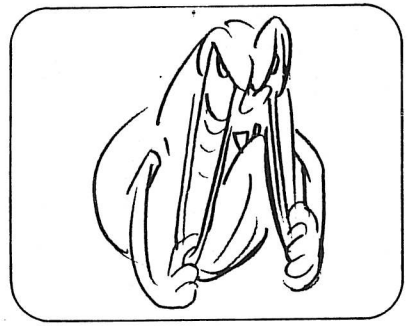
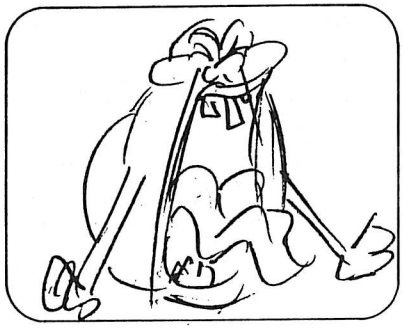
ACTION / Slimer TURNS BACK ONCE, THEN VIGOROUSLY ...	ACTION / SLIMER ATTEMPTS TO	ACTION / BE FRIGHTENING	ACTION /
スライマーは一度むこうを向き、急いをつけて…	恐しく見せようと試みるスライマー		
DIALOGUE / SLIMER (169) GRRRR	DIALOGUE /	DIALOGUE / (170) SLIMER BOOGA BOOGA!	DIALOGUE / (171) SLIMER (NOSE BLOWING SOUND)
スライマー グルルルル…		スライマー ブーガ ブーガ!	(grotesque snot-being blown-out-of-nose sound)
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	~~SOUND FX /~~ スライマー (鼻をかむ音) (鼻水を飛ばすような、グロテスクな音)
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING /

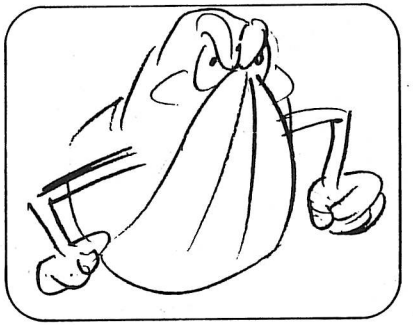
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. 2 | PAGE NO. 16

	SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING
0	306		0	306			307	2.00		308	12



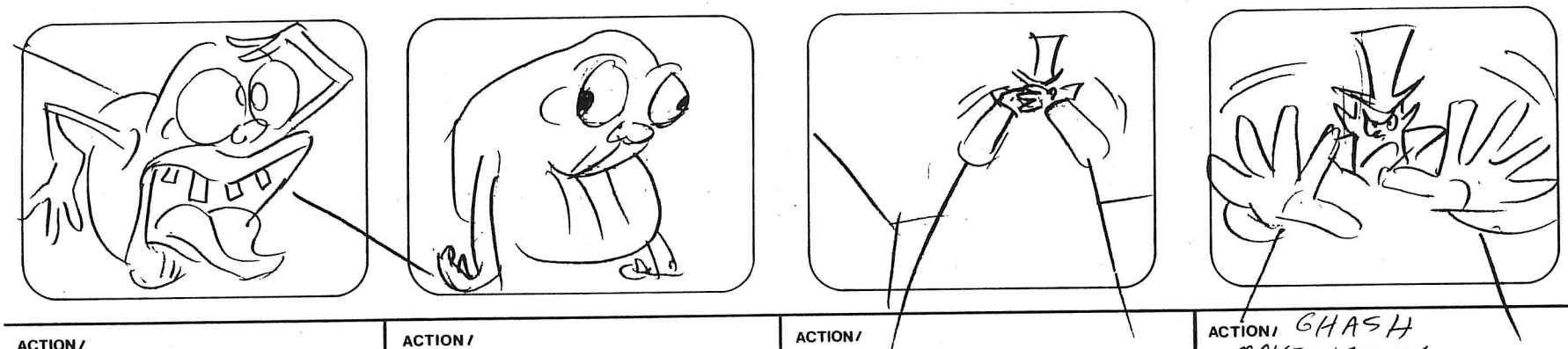
ACTION /	ACTION /	ACTION / GHASM COVERS HIS FACE / SHAKES HEAD 'NO'	ACTION SLIMER KEERS TRYING
		がーこは顔をおおい、"ノー"と首を横に振る	試し続けるスライマー
DIALOGUE /	DIALOGUE / (172) SLIMER (HIGH PITCH WHINING SCREAM)	DIALOGUE /	DIALOGUE / (172-1) Slimer mm... mmm...
	スライマー ハイピッチの、キャンキャン鳴くような叫び)		スライマー mmmmm...
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 4+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. 2 | PAGE NO. 17

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
308		308		309	7 00	309	



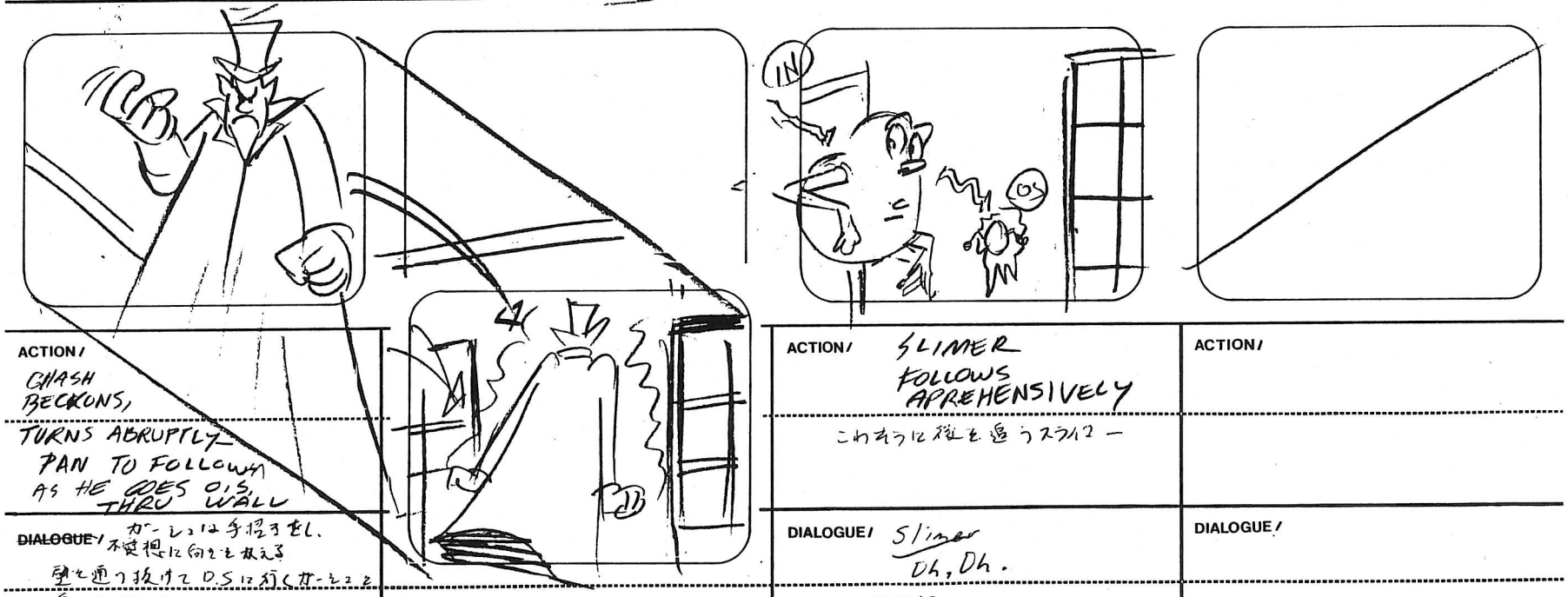
ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION / GHASH MAKE 'STOP' GESTURE "ストップ" のジェスチャーをする ガッシュ
DIALOGUE / SLIMER (JIBBERING) (173) スライマー (ベラベラ)	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 7+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. 2 | PAGE NO. 18

SCENE 309	TIMING	SCENE 309	TIMING	SCENE 309	TIMING	SCENE	TIMING

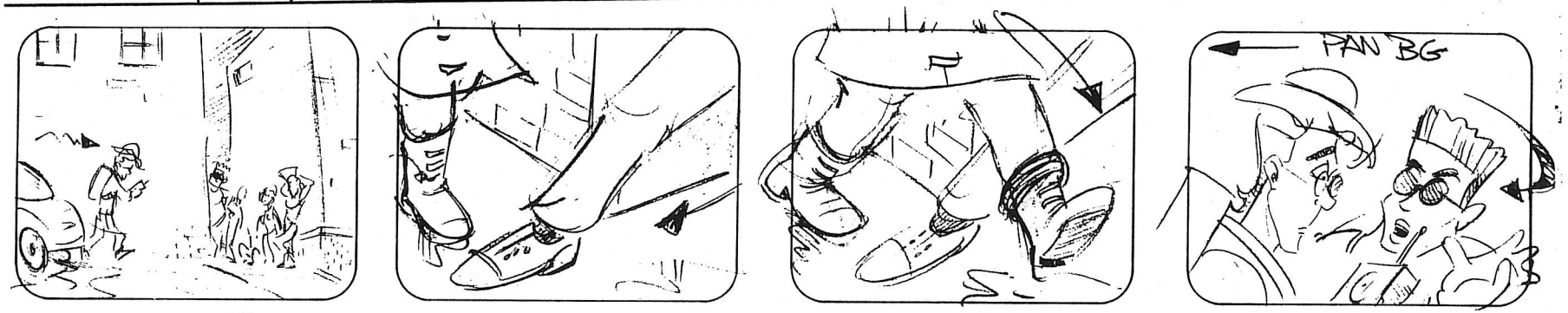


ACTION / CHASH BECKONS, TURNS ABRUPTLY PAN TO FOLLOW AS HE GOES O.S. THRU WALL	ACTION / SLIMER FOLLOWS APREHENSIVELY これそうに後を追うスライマー	ACTION /
~~DIALOGUE~~ / ガーシュは手招きをし、不安想に何かを抜える 壁を通り抜けてO.Sに行くガーシュを追うとパン	DIALOGUE / Slimer Oh, Oh. スライマー オー、オー、	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO. II	PAGE NO. 19

SCENE 310	TIMING 3	SCENE 311	TIMING 2	SCENE 311	TIMING	SCENE 312	TIMING 5+0

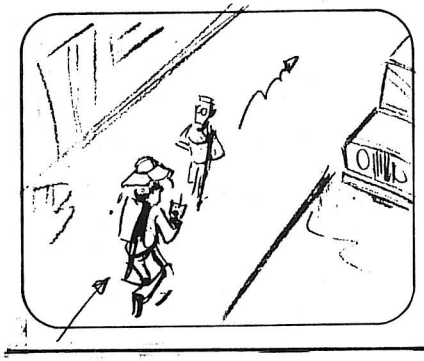


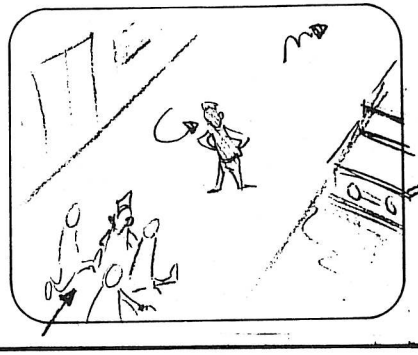
ACTION / Egon comes towards the place where street punks are hanging about.	ACTION / A STREET PUNK STICKS OUT HIS LEG	ACTION / Egon walks over with no problem	ACTION / 1st Street punk comes around in front of Egon.
チンピラがたむろしている所にイーゴンがやって来る	さっ！と足を出すチンピラ ①	イーゴンは難なくこえて行く	イーゴンの前にさっ！と回り込み いっしょに歩くチンピラ ①
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE / (154) 1ST STREET PUNK (preface to a mugging) Well, well -- what's wrong, man? You lose something? Hey, maybe we can help you find it. What's it look like? チンピラ #1 (襲いかかる前3秒) おーぜ、おぜ…どうしたんだイ？ 何かなくしたのかィ？ ヘイ オレ達が捜して
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX / やってもいいんだぜ？ どんなものなんだ？
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING /

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO. II	PAGE NO. 20

SCENE 313	TIMING 3+	SCENE 314	TIMING 4+12	SCENE 314	TIMING	SCENE 315	TIMING 2 00



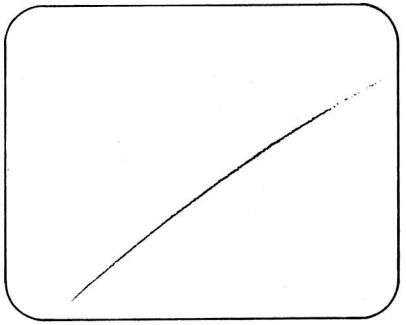


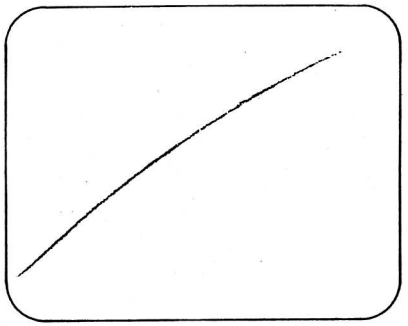
ACTION / Egon keeps walking and looks into PKE meter	ACTION / The street punk stops and watches Egon walk away. Egon keeps walking on.	ACTION / Other punks run up to 1st Punk	ACTION / 1st Punk stops other punks trying to get Egon - HE lowers his glasses in amazement
イーゴン PKEメーターを見ながら歩きつづける。	チンピラ①は止り イーゴンを見送る イーゴンは歩きつづける	他のチンピラたちがかけつける	チンピラたちを制するチンピラ① 驚きでサングラスを下げる
DIALOGUE / (155) EGON I'm looking for a full-torso ectoplasmic manifestation,	DIALOGUE / (CONT) color green, no legs, spirit classification unknown.	DIALOGUE /	DIALOGUE / (156) 2ND STREET PUNK Hey, we had him man! Why'd you let 'im go? チンピラ #2
イーゴン 完全胴体のエクトプラズム顕現体を捜しているのだ…	緑色で足はなく 霊の分類は未知だ		ヘイ、せっかくつかまえたのに。何だって行かしらまったんだ?
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 1+0

AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO. 2	PAGE NO. 21

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
316A	5+0	316A					





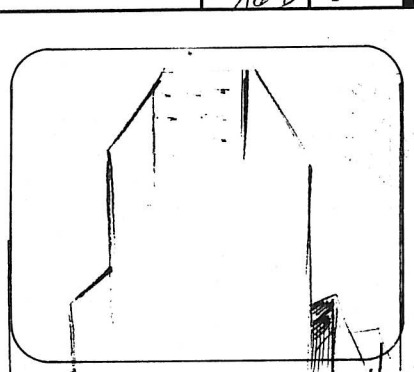
ACTION /	ACTION / Punk #1 turns around and walks away.	ACTION /	ACTION /
	チンピラ #1 くるりとふり返り 歩き去る		
DIALOGUE / (157) 1ST STREET PUNK My dad [redacted] told me --	DIALOGUE / (CONT) "Never mess with anybody weirder than you are."	DIALOGUE / (157-1) ~~2ND STREET~~ 2ND PUNK [redacted]. Oh yeah	DIALOGUE /
チンピラ #1: 水のおやしがいつも言ってす.	続けて 『てめえよりおかしなやつには来して かかわるんじゃねえ』ってな。		
SOUND FX /	SOUND FX / チンピラ #2 アァ そうかい。	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 5+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. 2 | PAGE NO. 22

SCENE 316B	TIMING 5	SCENE 316C	TIMING 4	SCENE 316C	TIMING	SCENE 316D	TIMING 7 12



ACTION/

ACTION/ Egon comes in. Ray seems to be waiting for something.

何かを待っているようなレイ
そこにイーゴンがやって来る。

PAN DOWN

ACTION/ Egon stops walking as he sees Ray.

イーゴンはレイに気付き立ち止る。

ACTION/ Ray continues to sit by the fountain.

噴水の所に座っているレイ

DIALOGUE/

DIALOGUE/

DIALOGUE/ (158) EGON
Why aren't you looking for Slimer?

イーゴン
なぜおまえはスライマーを見つけに行かないんだ。

DIALOGUE/ (159) RAY
It's a new theory of mine. (CONT)

レイ
オレの新しいセオリーなんだっ

SOUND FX/

~~SOUND FX~~ Pan Down to Ray sitting by the fountain

SOUND FX/

SOUND FX/ (続け2)

NOTES/

NOTES/
PAN DOWNするとレイが噴水の所に座っている。

NOTES/

NOTES/

TIMING/

TIMING/

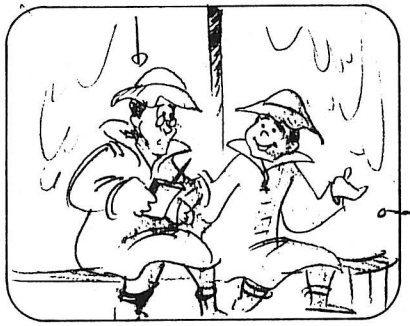
TIMING/

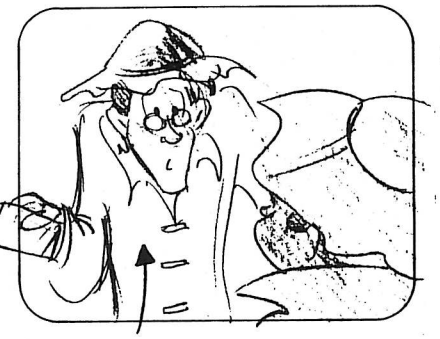
TIMING/ 17+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO. 2	PAGE NO. 23

	SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING
	316D			316E	2 00		316F	8 00		316G	9 12





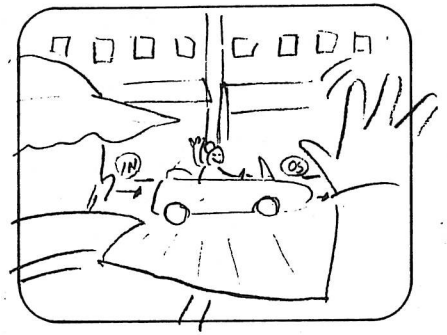
ACTION /	ACTION / Egon blinks his eyes as if he saw someone go crazy, then starts walking toward Ray and	ACTION / sits down next to Ray.	ACTION / Egon jumps up — then
(cont) Ever notice how if you go looking for someone, you almost never find them?	目をパチパチさせているイーゴン 歩き出す	イーゴンは、レイの横に座る	イーゴンは急に立ち上り
DIALOGUE / (続けて) 誰かを一生懸命に捜す時程、かえって見つかんないものだってことに気づいたことあるかい。	DIALOGUE /	DIALOGUE / (160) RAY (cont'd) Well, I figure if I wait in one place, everybody I ever met in my entire life will come by sooner or later. レイ (続けて): それでだ オレが一ヶ所を動かないでいれば いずれは、今まで会った すべての人間が通りかかるって訳さ。	DIALOGUE / (161) EGON Ray, I think you should know -- that's the most ridiculous theory I've ever -- イーゴン レイ、おまえはわかっていると思うが… それは オレが今まで聞いたセオリーのなかで
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX / 一番バカげて……
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 21+12

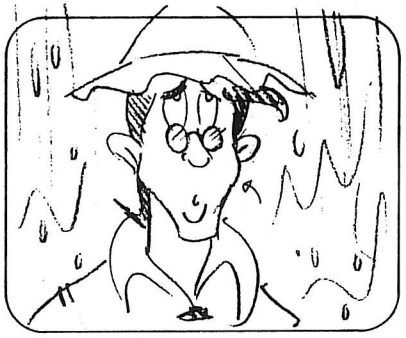
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. 2 | PAGE NO. 24

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
316G		316H	2:00	316I	6:00		





ACTION / Ray & Egon turn as they hear someone coming, talking. Egon, with a surprised look. Ray waves his hand to them.

声のする方を見るレイとイーゴン
イーゴンはびっくりしている
レイは手を振って答えている。

DIALOGUE / (162) ミセス ミリカン (オフ) / レイ スタンツ! / MRS. MILLIKAN (OS) / Ray Stantz! / ハロー! / HELLO!

(163) RAY
THAT'S MY SECOND-GRADE TEACHER!

SOUND FX / レイ
あれは オレの2年生の時の先生だ!

NOTES /

TIMING /

ACTION /

DIALOGUE / RAY (CONT)
HI, MRS MILLIKAN!

レイ (続けて)
ハーイ、ミセス ミリカン!

SOUND FX /

NOTES /

TIMING /

ACTION /

DIALOGUE / (167) EGON
Ray . . . I think one of us needs a nice, long vacation.

イーゴン
レイ…、どうやらオレ達のうちの1人に、素晴らしい、長い休暇が必要なようだぜ。

SOUND FX /

NOTES /

TIMING /

ACTION /

DIALOGUE /

SOUND FX /

NOTES /

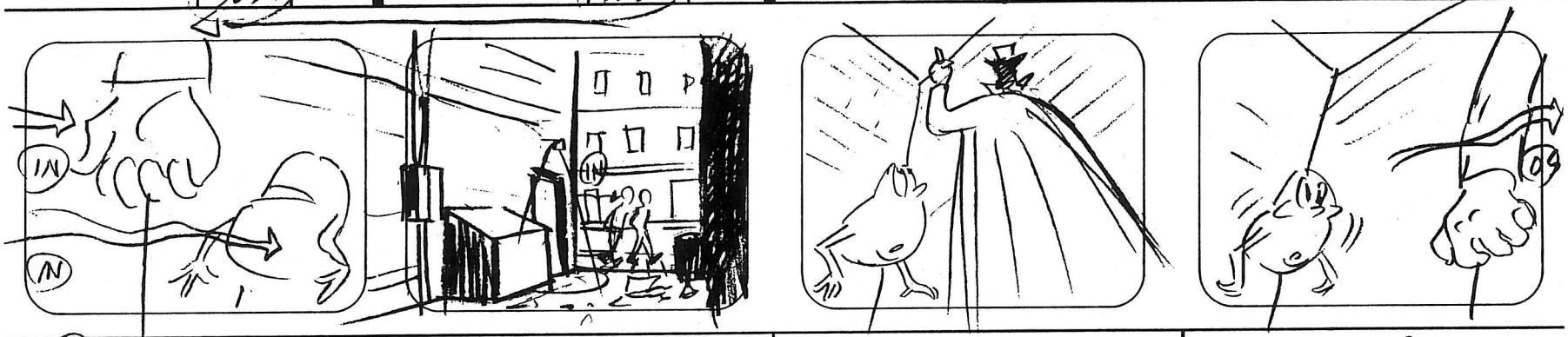
TIMING / 8+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. 2 | PAGE NO. 29A

SCENE 323B	TIMING	SCENE 323B	TIMING 3:00	SCENE 324A	TIMING 2:00	SCENE 324A	TIMING

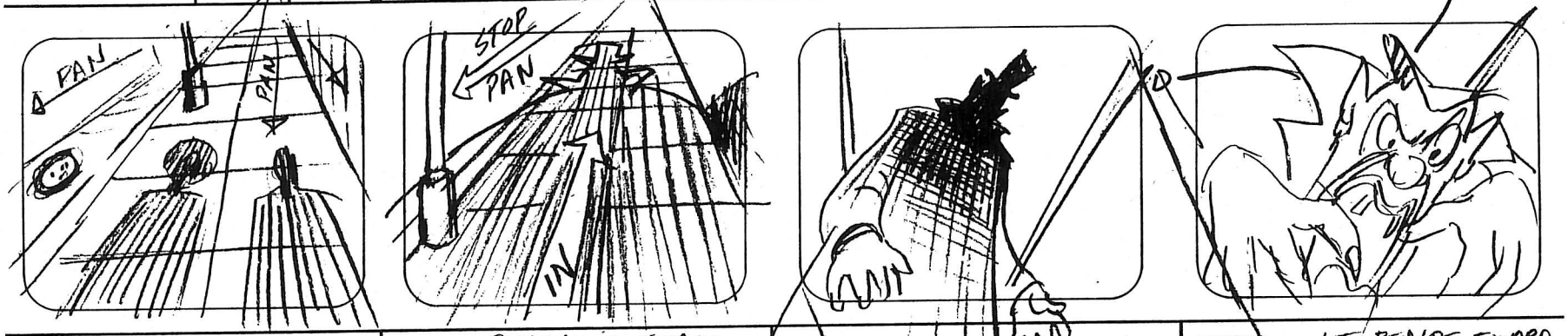


ACTION/ ② PAN OVER - GHASH AND SLIMER GLIDE IN	ACTION/ ① TWO MEN WALK PAST ALLEY	ACTION/ GHASH MAKES "WATCH ME" GESTURE -	ACTION/ - AND GLIDES O.S.
② スライマーにパン。ガーシュとスライマーが滑るようにフレームイン	① 2人の男が歩いて、路地を越える	"オレがやることを見ている"というようなジェスチャーをするガーシュ…	そして滑るようにすうっと O.S.
DIALOGUE/	DIALOGUE/	DIALOGUE/ 173-2 Ghash (MOAN - like watch this!)	ANGLE ON MEN 2人の男、アングル
		ガーシュ (見ている－というようにうなる)	SN 324B TM 12
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	
NOTES/	NOTES/	NOTES/	173-3 2 MEN (CONTD. walk) 2人の男 (歩き続ける)
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 6+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO. 2	PAGE NO. 29B

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
325A	2 00	325A		325B	3 00	325B	



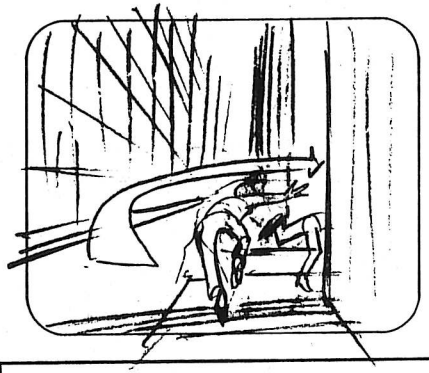
ACTION/ ANIMATED B.G. - ANGLE ON MENS' SHADOWS ON SIDEWALK	ACTION/ GHASHES SHADOW GAINS IN, COVERS THEIRS STOP PAN	ACTION/	ACTION/ HE BENDS FOWARD, YELLS
アニメーションのBG. 歩道の2人の男の影をとらえる	ガーシュの影がそれにかわるようにはいり、2つの影をおおう。パン止める。		前かがみになり、叫ぶ。
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	(174) GHASH (ghostly scream)
	PAN FROM SCARED MEN UP TO GHASH HOVERING OVERHEAD 恐怖におびえる男たちから頭上をただようガーシュにパン		ガーシュ (バケ物のような叫び)
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	
NOTES /	NOTES /	NOTES / (173-4) 2 men 1. gasp 2. Huh?! 2人の男 ① ギョッ! ② ハッ!	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 5+0

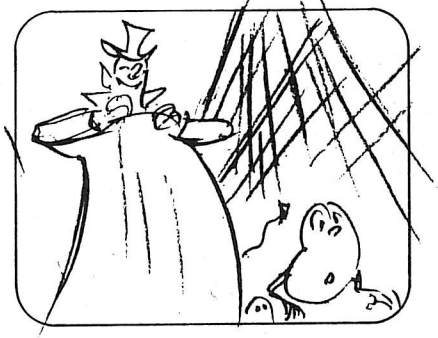
DIC AUDIO VISUAL

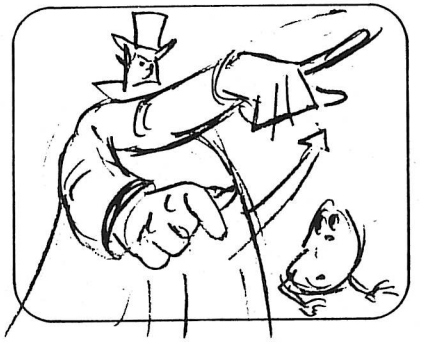
MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. 2 | PAGE NO. 30A

SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING
326A	2 12		326A			326B	2 00		326B	





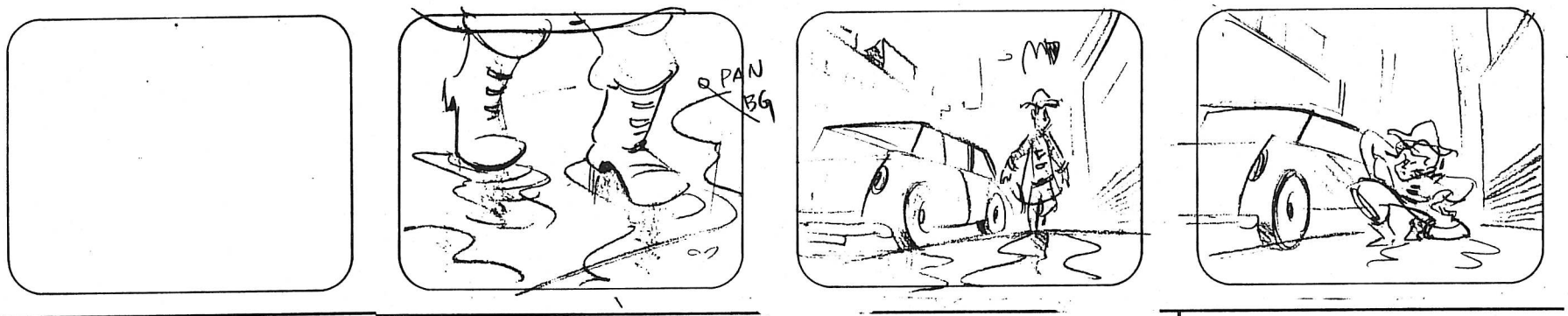


ACTION/ MEN SCREAM,	ACTION/ RUN O.S. AROUND CORNER	ACTION/ GHASH IS PROUD	ACTION/ HE DIRECTS SLIMERS ATTENTION TO APPROACHING
男たちは悲鳴をあげ、	街角へ走り込んで O.S.	誇らしげなガーシュ	FOOTFALLS スライマーの気を、近づいてくる足音に向けるように指示するガーシュ
DIALOGUE/ (175) TWO YOUNG MEN (misc yells and cries)	DIALOGUE/	DIALOGUE/	DIALOGUE/ (175-1) GHASH "NOW... YOU..."
2人の若い男たち（わめき声と悲鳴）			ガーシュ 今度はおまえだ...
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/ APPROACHING FOOTSTEPS	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/ 近づいてくる足音	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 4+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO. II	PAGE NO. 30B

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
		327	4 00	328	7 12	328	



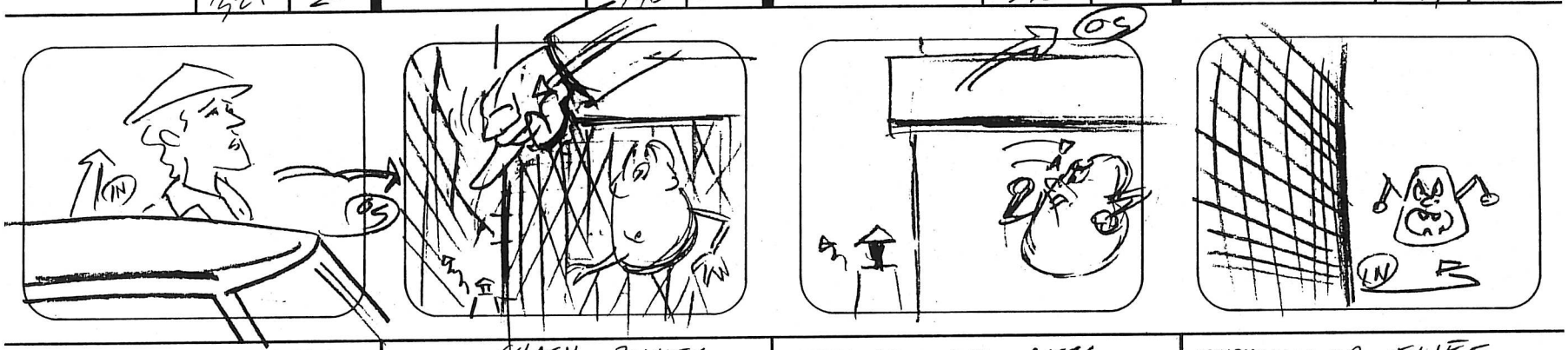
ACTION/	ACTION/ PETER'S WALKING FEET	ACTION/ Peter walks tward CAM. as he looks into gutter,....	ACTION/ ... kneels down and looks under a car
	歩くピーターの足	ピーターは道路沿いのガター(縁石のすぐ下)の中をのぞきこんだりしながら歩いて来る	車の下を見たり
DIALOGUE/	DIALOGUE/ 176 Ho PETER (V.O) (to himself) Now, if I were Slimer, ~~what~~ would I ~~do~~?	DIALOGUE/ (CONT) Beats me. Poor guy, I'm almost ready to forgive him for all the times he slimed me.	DIALOGUE/ (CONT)
	ピーター (オフ) (独言) さてと、もし俺がスライマーなら何をするかナァ?	(続けて) わからん。あわれなやつめ。あいつにヌルヌルを見舞われた時のことは全部、ほとんど許してやってもいいんだがナァ。	(続く)
SOUND FX/	SOUND FX/ FOOTSTEPS	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/ 足音	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 11+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. 2 | PAGE NO. 3/1

SCENE 329	TIMING 2-00	SCENE 330	TIMING 2-12	SCENE 330	TIMING	SCENE 331	TIMING 1-12



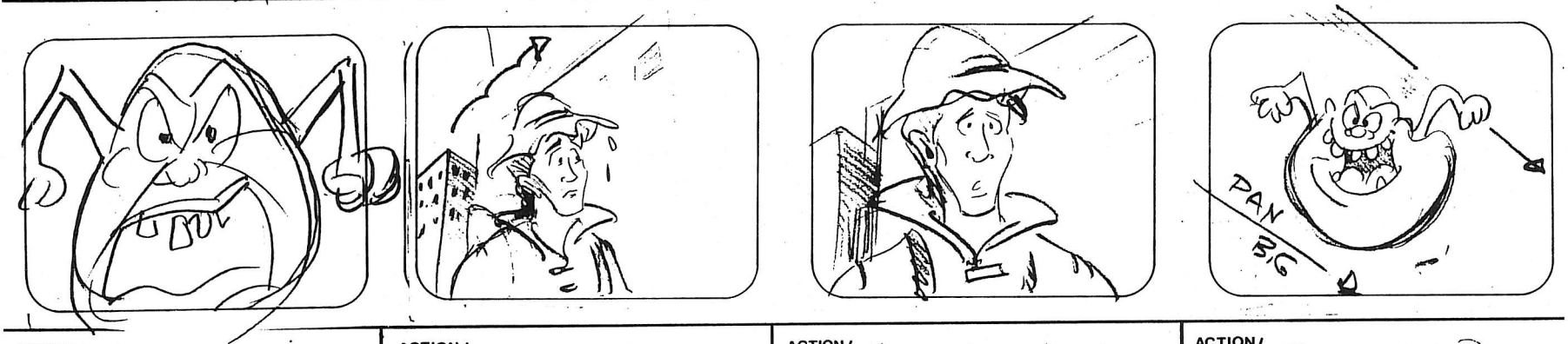
ACTION/ PETER STANDS INTO FRAME, WALKS O.S. 立ち上がりながらピーター フレームイン。そして歩いてO.S.	ACTION/ GHASH POINTS TOWARD PETER, APPROACHING ON OTHER SIDE OF CORNER もう一方のコーナーに近寄ってくるピーターに向けて指さすガーゴ	ACTION/ SLIMER GETS READY TO CHARGE 突進しようと準備するスライマー	ACTION/ SLIMER FLIES IN FROM AROUND CORNER— コーナーのかげから、飛び出してくるスライマー
DIALOGUE/ (177) PETER Almost. ピーター ほとんど。	DIALOGUE/ (177-1) Ghash EER! ガーゴ アー! (177-2) Slimer (there?) スライマー (あっち?)	DIALOGUE/ (178) SLIMER GRRRRRRRR... (out) SLIMER Aaaarrrrrrr!!! スライマー グルルルルル	DIALOGUE/ スライマー アアアアア —!!
SOUND FX/ FOOTSTEPS 足音	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 2-10

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. II | PAGE NO. 32

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
331		332	1/12	332		333	2-00

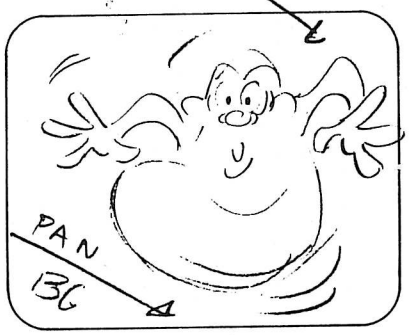


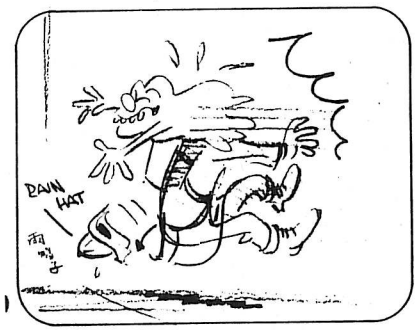
ACTION / — STRAIGHT AT CAM	ACTION / Peter gets closer	ACTION / He reacts as he notices something coming at him.	ACTION / Slimer notices Peter as Slimer flies towards Peter.
真っすぐにカメラに向かってくる	やって来るピーター	何かが彼に向かってくるのに気づき、ハッとする	向って行くスライマー ピーターに気付く。
DIALOGUE / SLIMER (CONT) AAAAARRRRR!	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
スライマー（続けて） ううわあ！			
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 3+12

AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO. II	PAGE NO. 33

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
333		334	2 00	334		335	1 00



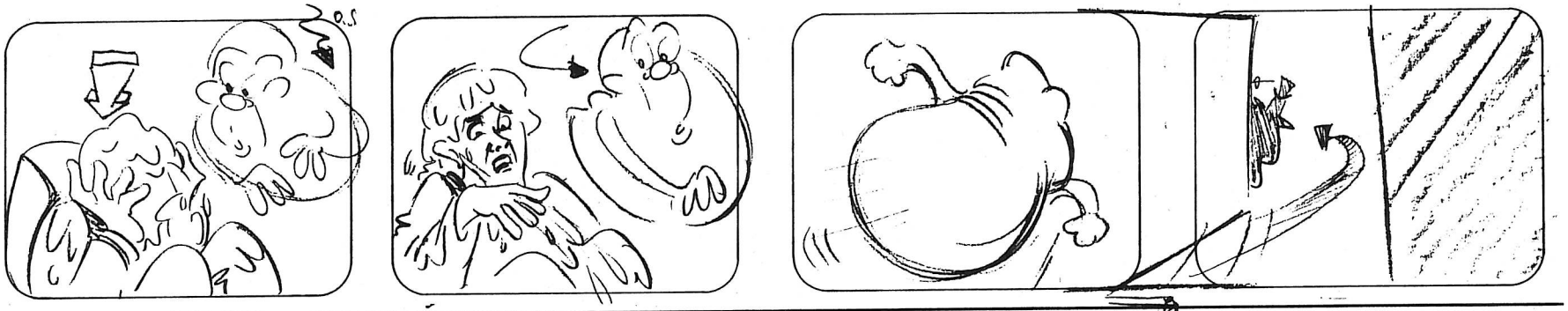


ACTION/ Slimer in panic, swings his arms around as he tries desperately to break his momentum.	ACTION/ ANIMATE PETE UP TO CAM, VERY FAST	ACTION/	ACTION/ ... Slimer smashes into Peter's face RAIN HAT Flies off
われて急ブレーキをかけようと、手を回す	動画のピート、ひじょうに速いスピードでカメラに向かってくる。		ピーターの顔にもろに激突する。レインハットが飛ぶ。
DIALOGUE/ SLIMER (178-1) ('UHH-OHHH!' GRUNT)	DIALOGUE/ Slimer! There you --	DIALOGUE/ PETER Blg--mph--mph!!	DIALOGUE/
スライマー (オッオー! うなり声)	(179/10) スライマー!	ピーター みまえそんな…… ブルグ…ムーム!!	
SOUND FX SQUEELING BRAKES	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/ Smash! ベチョッ!
NOTES/ キキッとブレーキの音	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 3+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
	1/12		II	34

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
336	3 00	336		337		337	

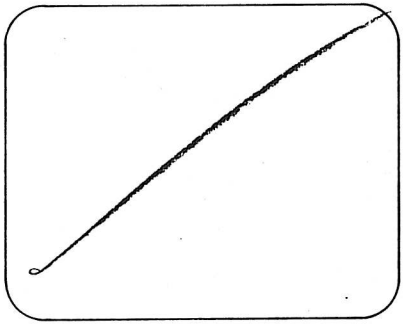


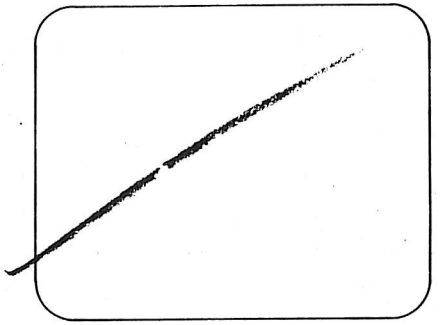
ACTION/ Peter falls down on his bottom. Slimer looks sorry	ACTION/ Slimer speeds away when Peter wipes slime out of his face.	ACTION/ Slimer zips back to Ghash on the corner. PAN パン	ACTION/
お尻から落るピーター すまなそうにスライマー	ピーターが顔のヌルヌルをぬぐった時. スライマーは逃出す。	ガーシュの居る角へ逃こむスライマー	
DIALOGUE/ 179-1 MO Slimer (Oh!?)	DIALOGUE/ 180 PETER (giving up on life/why me?) I don't believe it.	DIALOGUE/	DIALOGUE/ (CONT)
スライマー (オー!?)	ピーター：(人生をあきらめた感じで/なぜよれが?) 信じられん。		(続けて)
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 3+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO. II	PAGE NO. 35

SCENE 338	TIMING 7 12		SCENE 338	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING





ACTION / Peter watches Slimer flying away.	ACTION / Peter takes out his walky-talky. Pulls out its antenna	ACTION /	ACTION /
見送るピーター	ピーターはふところからトランシーバーを取り出しアンテナを伸す。		
DIALOGUE / (CONT) He did it to me again.	DIALOGUE / (181) PETER Hello, fellas? Guess what? I found Slimer. Peter -- out.	DIALOGUE /	DIALOGUE /
ピーター: (続け) また オレ…ぐりやがった.	ピーター: ハロー、みんな? 何だと思う? スライマーと見つけたんだぜ。 ピーター… アウト		
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 7+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION: NO PAGE #36 36へ… | ACT NO. II | PAGE NO. 37

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE 342	TIMING 1 12	SCENE 345	TIMING 1 12

NO # 339 — 341

C339～341 無し

ワイプ

WIPE TO:

	Panel 1	Panel 2	Panel 3 (342)	Panel 4 (345)
ACTION/		~~ACTION/~~ NOTE/ No rain gear for Ghostbusters from this S.C. このシーンより、ゴーストバスターズの雨ガッパなし	angle on building. Rain has stopped. lights and clouds continue to swirl around building. 建物にアングル。雨はやんでいる。光と雲はまだ回りに渦巻いている。	Downshot on street. Ray, Egon, Peter and Winston stand by a car across the street from the building. ~~they no longer wear raingear.~~ 通りにフカン。建物の前の通りのむこう側に停めてある車のわきに立つレイ、イーゴン、ピーター、そしてウィンストン。皆、もう雨具はつけてない。
DIALOGUE/			(182) PETER SLIMER'S IN THERE. ピーター スライマーはこの中だ。	(183) RAY HOW DO YOU KNOW? レイ：何で知ってるんだい？
SOUND FX/				
NOTES/			GHOSTBUSTERS STAND BEHING CAR IN F.G. F.G.の車の後ろに立つゴーストバスターズ。	
TIMING/				3+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE | SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. II | PAGE NO. 38

SCENE 347 TIMING 12 / 9 | SCENE 347 TIMING | SCENE TIMING | SCENE 348A TIMING 3-00

ACTION/

DIALOGUE/ (184) PETER
HOW ELSE DO YOU THINK THIS HAPPENED?
(185) RAY
COME ON, PETER—
I'VE SEEN YOU EAT.

~~SOUND FX/~~ ピーター：どうしてこうなったと思う。(ぬるぬるのこと)
レイ：からかわないでくれよ、ピーター。君がものを食べるの、見たことあるぜ (食べ方のこと)

NOTES/

TIMING/

ACTION/

TIMING/

ACTION/

DIALOGUE/ RAY GOES OS
PETE DOES SLOW BURN—
FOCUS ON BUILDING IN B.G.
PAN UP SIDE OF BUILDING
TRUCK IN – LIGHT STREAMING
OUT OF WINDOWS, ECT.

~~SOUND FX/~~ レイはOSへ。
ピートは、B.Gの建物を、ゆっくりと燃えるように焦点を合わせる。建物の側面を

~~NOTES/~~ パンアップ。外側、窓の外から明りの流れにトラックイン

TIMING/

ACTION/ SLIMER FLIES ALONG, DEPRESSED — PAN B.G.
PAN FROLICKING
GHOSTS THRU FRAME IN B.G. AND IN F.G.

~~DIALOGUE/~~ スライマーはどんどん進んで行く。がっくりと肩を落としている。BGパン
画面のB.GとF.Gをゴースト達が通り抜けるのを追ってパン

SOUND FX/

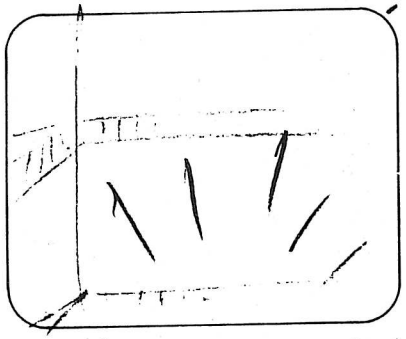
NOTES/

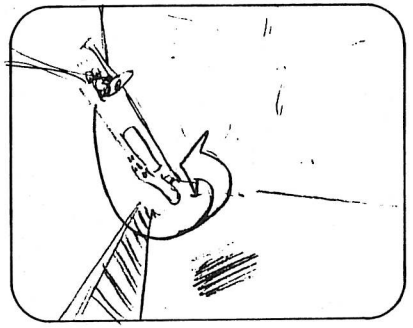
TIMING/ 12+12

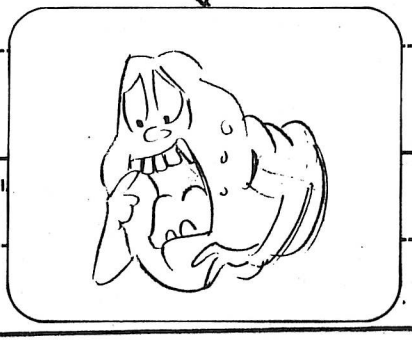
DIC AUDIO VISUAL

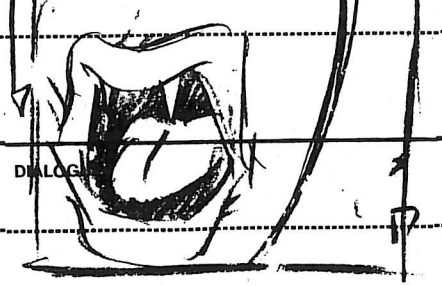
MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO. II	PAGE NO. 48

SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING
360	4.00	GHASH ON UP & DOWN HOVER CYCLE ガーシュが上下に首を動かすのをくり返す。	360			361	2.00	PAN DOWN パンダウン	362	4.00









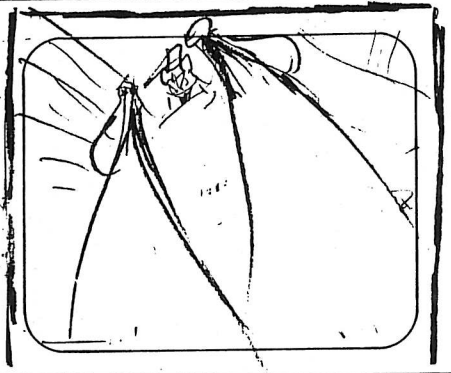
ACTION / QUICK FLICKERING LIGHT 速くしらちらするライト。	ACTION / THEN GHASH RISES INTO SC. SURROUNDED BY LUMINOUS GHOSTLY AURA - TRUCK IN AS GHASH OPENS CAPE - A HUGE MOUTH FORMS, OPENS, HUGE WAGGING TOUNG SLIDES OUT それから、ガーシュ せり上がるようにフレーム	ACTION /	ACTION /
DIALOGUE /	~~DIALOGUE /~~ イン — 光り輝やく雲気を身にまとっている — 巨大な口が形づくられ、ブルブルと震える大きな舌がすべり出てくる。 Ghash (185-1) (Frightening Blagh)	DI	DIALOG
SOUND FX /	~~SOUND FX /~~ ガーシュ (恐しげに口を開ける)	~~SOUND FX /~~ ACTION / Slimer flies in and looks at Ghash.	~~SOUND FX /~~ (192) GHASH. CO-O-ME! CO-O-O-ME!
NOTES /	NOTES /	~~NOTES /~~ (185-2) Slimer (scared) スライマーは ~~[illegible]~~ 飛んで来てガーシュを見る	~~NOTES /~~ ガーシュ: 来い! 来るのだ! PAN DOWN TO STOMACH MOUTH WHICH DISAPPEARS AFTER SAYING DIALOGUE
TIMING /	TIMING /	TIMING /	~~TIMING /~~ 腹部の口にパンダウン。その口は台詞を言うと消えてしまう。 10+0

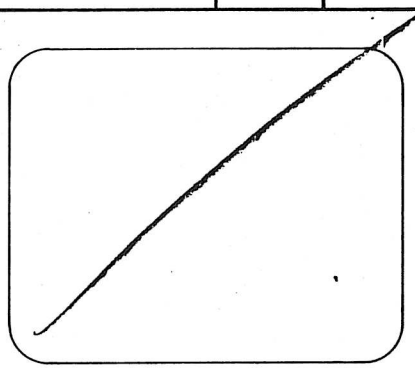
DIC AUDIO VISUAL

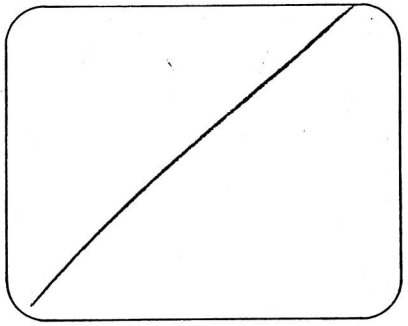
MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. II | PAGE NO. 49

SCENE 363	TIMING 8 00	SCENE 363	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING





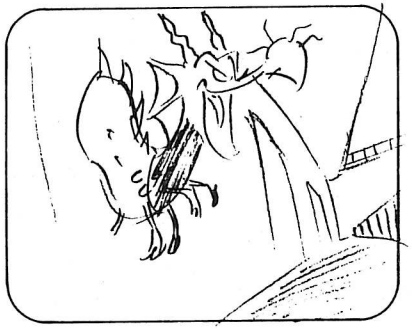


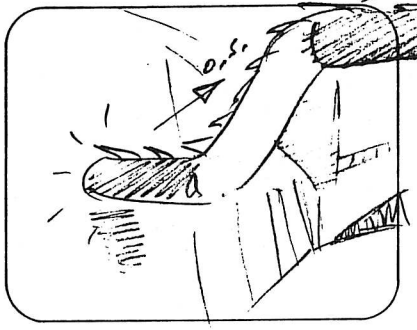
ACTION / Down SHOT. Ghash looks down. then PAN AROUND Ghash.	ACTION / Then UP SHOT	ACTION /	ACTION /
真上からのカメラ ガーシュを下を見る カメラはグル……っと回り込む	下から見たアングルになる。		
DIALOGUE / (193 HD) GHASH Arise!	DIALOGUE / (194 HD) GHASH JOIN ME!	DIALOGUE /	DIALOGUE /
ガシュ：昇って来い。	ガシュ：オレの一部になるのだ！		
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 4+0

DIC AUDIO VISUAL

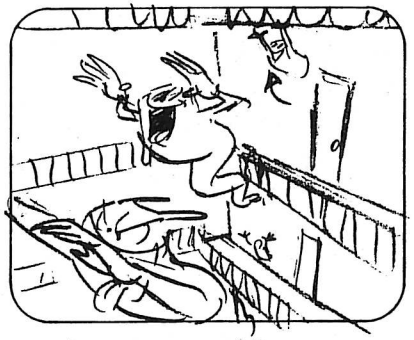
MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
			II	50

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
365	3 00	365				366	2 00





CHARACTER DESIGNER:
NOTE ALTERNATING DARK & LIGHT SECTIONS OF DRAGON GHOST.
キャラデザイナー：ドラゴンのお化けの体の一つおきに変わる明暗に注意して下さい。

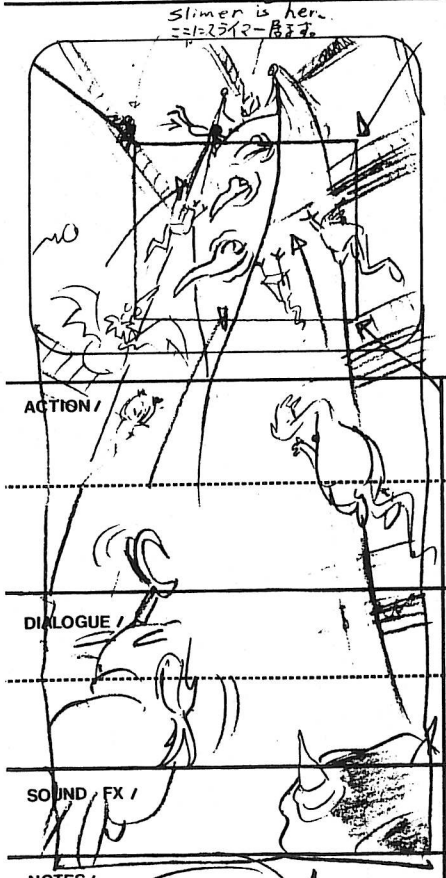


ACTION/ CHINESE DRAGON GHOST COMES PARTLY OUT OF WALL, LOOKS UP,	ACTION/ THEN FLIES UP, O.S.	ACTION/	ACTION/ DOWNSHOT, GHOSTS COME OUT OF WALLS, EAGERLY FLY UP
チャイニズドラゴンが半ば壁から出てきて顔を上げ，	OSへ飛び上がる。		フカン，ゴーストたちが壁から出てきて熱望するように上方に飛んでゆく。
DIALOGUE/	DIALOGUE/	DIALOGUE/	DIALOGUE/ (196) House Ghosts Many associated eager ghostly sounds
			家のゴーストたち：ありとあらゆる熱望的なお化けの声音。
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 5+0

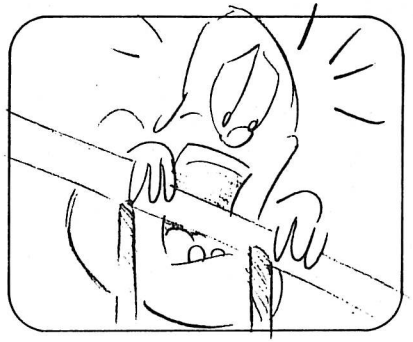
DIC AUDIO VISUAL

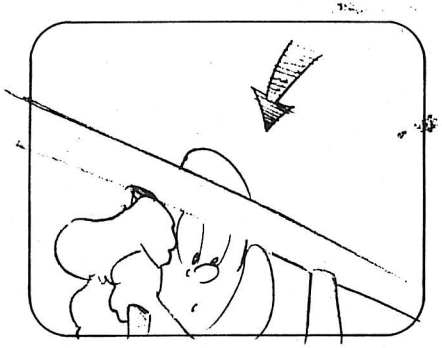
MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO. II	PAGE NO. 51

SCENE 367	TIMING 8.00	SCENE	TIMING	SCENE 368	TIMING 2.00	SCENE 368	TIMING



"1" HOLD FOR 2+12 SECONDS ON FIELD CUT OF GHOSTS GOING THRU MEMBRANE INTO GHASHE'S BELLY
T.I.のあと、ゴースト達が、ガーシュの腹の膜を通り抜けて行くシーンに2+12秒ホールドする。



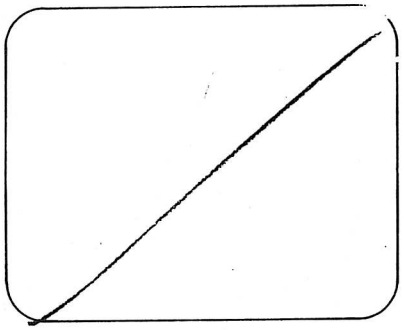


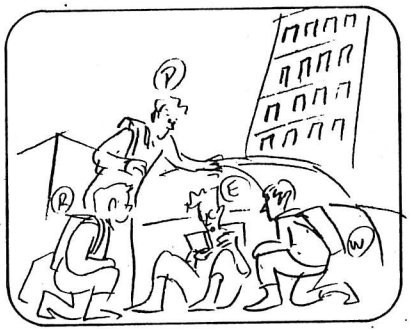
ACTION /	ACTION / PAN UP AS GHOSTS FLY UP & INTO GHASH'S STOMACH MOUTH パンアップ コーストたちが浮上してきて ガーシュのお腹の口の中へと入ってゆく。	ACTION / Slimer watches the action 車の成行きを見守るスライマー	ACTION / and cowers behind the railing. そして手すりの後ろに身をかくす
DIALOGUE /	DIALOGUE / (197) HOUSE GHOSTS MANY ASSORTED, EAGER, GHOSTLY SOUNDS Cont. 家のゴーストたち：様々な熱望的、お化けの声音続けて	DIALOGUE / (197-1) Slimer (OO - Look at that) (then cowers) スライマー（ブー、あれを見ろ）（そうして すくむ）	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES / PAN UP パンアップ	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 10+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO. II	PAGE NO. 52

SCENE	TIMING	SCENE 369	TIMING 2 12	SCENE 370	TIMING 4 12	SCENE	TIMING



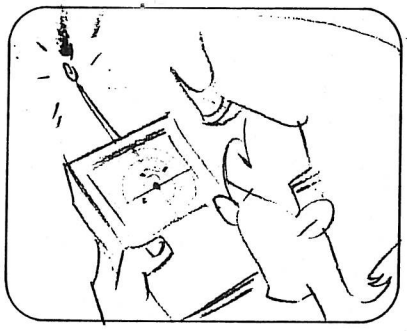


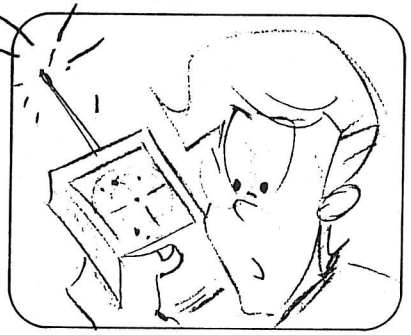
ACTION /	ACTION / Egon sits down 座り込むイーゴン	ACTION /	ACTION /
DIALOGUE /	DIALOGUE / (198) EGON This doesn't look good, guys. イーゴン こいつはよくないぜ, みんな。	DIALOGUE / (続けて) オレ達は遅すぎた。もう始っちまった (CONT) We're too late -- it's started. (199) WINSTON What's started? ウインストン 何が始ったんだ?	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 7+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO. II	PAGE NO. 53

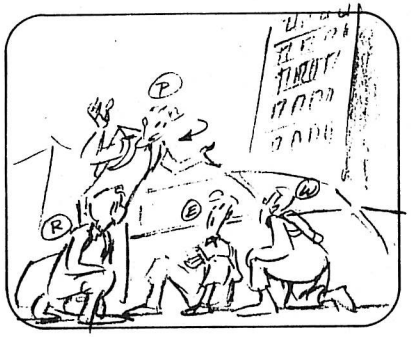
SCENE 371	TIMING 7	SCENE 371	TIMING	SCENE 372	TIMING 6 12	SCENE 373	TIMING 6 12





RAY KNEELS レイ、ひざを大.

DOWNSHOT: フカン



ACTION / on PKE Meter.
Small dots and circles are gathering at the center part. that is blinking.

PKE メーター
センターの点、滅する部分に小さい点、と円が集まっている。

ACTION /

ACTION / RAY EGON & WINSTON ALL LOOK AHEAD BLANKLY AS THEY REALIZE THE IMPORTANCE OF WHAT EGON SAID.

三人(レイ、イーゴン、ウィンストン)とも、イーゴンの言ったことの事要さを認識してほんと前方を見ている。

ACTION /

DIAL (200-110) EGON: The individual frequencies are merging. EGON (CONT)
All the small ghosts in there are being absorbed into one big ectoplasmic mess.

イーゴン: 個々の化り物の周波数が合流している。
イーゴン (続けて)
すべての小型のゴーストが1個の巨大なエクトプラズムのかたまりに吸い込まれて行っている。

DIALOGUE / (201) WINSTON AND IF SLIMER'S IN THERE — (202) RAY AND HE'S ALREADY BEEN ABSORBED — (203) EGON THEN WE MAY NEVER BE ABLE TO SEPERATE HIM.

DIALOGUE / (204) PETER (SOBERLY) MEANING THAT WE'LL HAVE TO ZAP, TRAP & CONTAIN ALL OF THEM — SLIMER INCLUDED.

ピーター: (シラッとして)ということは、ヤツラ全部をぶっぱなして トラップしちまうてことだナ。

SOUND FX /

SOUND FX /

SOUND FX / スライマーも含めて

NOTES /

NOTES /

NOTES / ウィンストン: でもしスライマーがあの中にいるとしたら —
レイ: そしてもし既に吸い込まれているとしたら —
イーゴン: そうしたら、二度と彼を切り離すことはできないかもしれない。

NOTES /

TIMING /

TIMING /

TIMING /

TIMING / 25+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. II | PAGE NO. 54

SCENE 374	TIMING 3-02	SCENE 375	TIMING 1-00	SCENE 376	TIMING 3-12	SCENE	TIMING

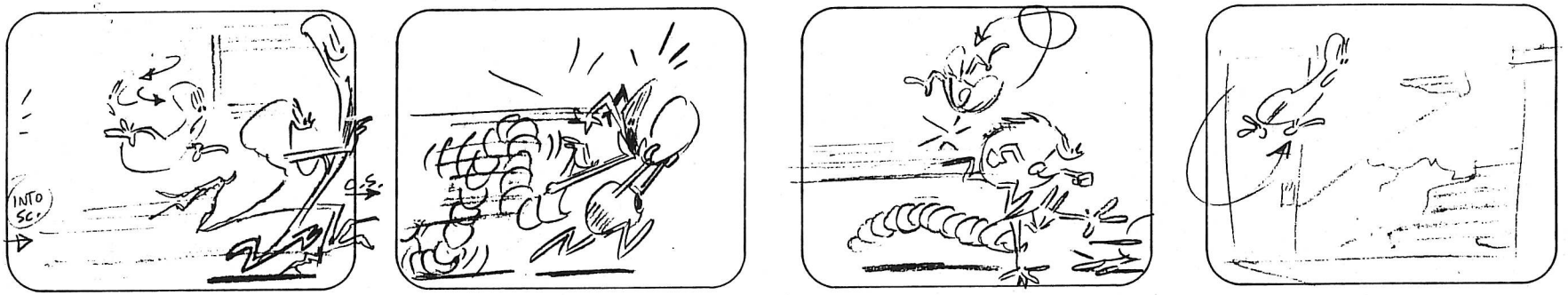
ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION /
He turns back. むこうを向く			
DIALOGUE / (205) PETER (CHEERILY) (CONT.) KIND OF MAKES IT A PERFECT DAY, DOESN'T IT? ピター(蔵):(うれしそうに)ちょっと今日の日をパーフェクトにしてくれるってもいいんないか、な?	DIALOGUE / EGON (205-1) (CLEARS THROAT) イーゴン (のどを鳴らす)	DIALOGUE / (206) PETER JUST A JOKE, FELLAS - LIGHTEN UP. NOW LET'S GO GET 'EM! ピター: ほんの冗談さ、みんな、元気出せよ、さて、ヤツラをひっつかまえに行こうぜ!	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 11+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. II | PAGE NO. 56

SCENE 340	TIMING 4 12	SCENE 340	TIMING	SCENE 340	TIMING	SCENE 38	TIMING



ACTION / GHOSTS EAGER TO JOIN WITH GHASH RUN THRU SC. PAST AMAZED SLIMER.	ACTION / SUDDENLY 2 MORE GHOSTS RUN IN, GRABS SLIMER, & RUN WITH HIM TOWARD GHASH.	ACTION / SLIMER IS SAVED WHEN RUNNING GHOST, RUNS OVER SLIMER'S RUNNING CAPTORS.	ACTION /
ゴースト1 はしきりにガッシュに加わりたくてひらひらしているスライマーを通り越してスクリーンを走りぬける。	突然、他の二匹のゴストが走りこんできてスライマーをひっつかみ、ガッシュの方へと駆けこむ。	走ってきた別のゴストがスライマーを捕えていたゴストたちの上に走りこんできて、スライマーは救われる。	
DIALOGUE / (207) House ghosts (sound cont.)	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
家のゴストたち：（声/音 続く）			FRIGHTENED SLIMER TURNS TO FLY IN THE OTHER DIRECTION.
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	~~SOUND FX~~ / 恐ろしくなったスライマーは向きを変えて反対方向へと飛ぶ。
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 4+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. II | PAGE NO. 57

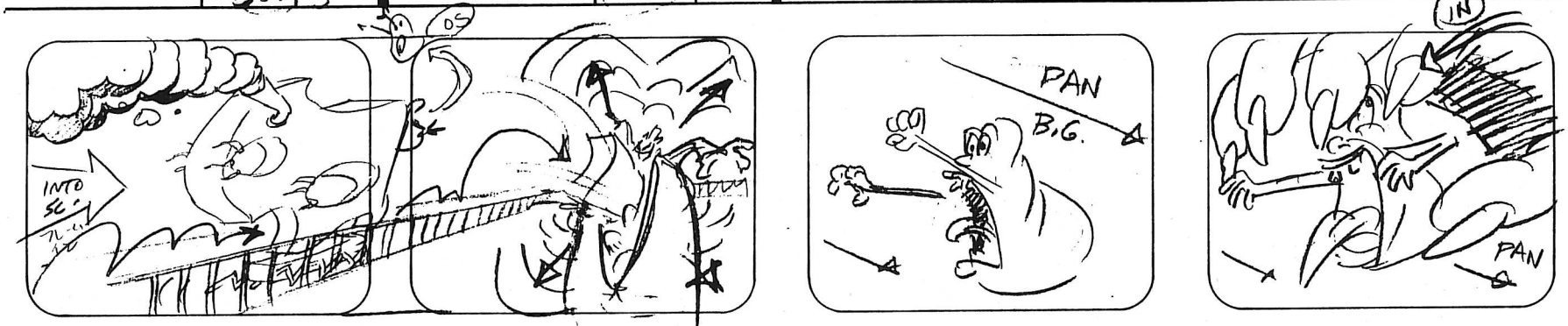
SCENE 340	TIMING	SCENE 340	TIMING	SCENE 341	TIMING 2-00	SCENE 342	TIMING 7/12

ACTION/ BIG PICASSO GHOST SUDDENLY RUNS INTO SC/ SWEEPS SLIMER AHEAD OF HIM 大きなピカソのゴーストが急に走り込んできて彼の前でスライマーをサーと押してゆく.	ACTION/ PICASSO GHOST & SLIMER GAIN O.S.- ピカソのゴーストとスライマー, スピードを増して O.Sへ	ACTION/ OTHER GHOSTS RUSH INTO GHASH's STOMACH. GHASH IS GROWING BIGGER 他のゴースたち, 勢いよく. ガシュのお腹の中へと入ってゆく.	ACTION/ Slimer is shocked, looking at Piccaso ghost which has been pushing him. ピカソのゴーストに押されているスライマー見てギョッとする
DIALOGUE/ House Ghosts (Sounds coat) 家のゴースト(声続く)	DIALOGUE/	DIALOGUE/ Ghash (208-1) (Breathing Happy)	DIALOGUE/ Slimer (208-2) Short yell スライマー 短かい叫び
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/ ガーシュ (うれしそうに息をする)	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 3+12

DIC AUDIO VISUAL

SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
		2	58

SCENE 383	TIMING 12	SCENE 383	TIMING	SCENE 384	TIMING 2 00	SCENE 384	TIMING



ACTION/ PAN WITH PICASSO GHOST AS HE ~~[illegible]~~ BALCONEY INTO GHASH.	ACTION/ LEAPS OFF FLIES O.S. AT LAST POSSIBLE MOMENT	ACTION/	ACTION/ GHASH'S HAND REACHES IN --
パン ピカソのゴースト ~~[illegible]~~ 飛び越えてガシュの中へと 途中でスライマーは逃る	がバルコニーを 入ってゆく.	逃るスライマー	ガーシュの手が出てきて フレームイン
DIALOGUE/ 家のゴーストたち: (声 続く)	DIALOGUE/	DIALOGUE/ (209-1) Ghash (O.S.) (Evil Laugh)	DIALOGUE/
(209) Haunt Ghosts	GHASH IS GROWING BIGGER THROUGHOUT THIS SC.	ガーシュ (オフ) このシーンですっと ガーシュが大きくなり続ける (悪魔的"笑い")	
SOUND FX/ (sounds cont)	~~SOUND FX/~~ DIAL/ 声はここで止む. and stop here	SOUND FX/ (208-2) SLIMER short yell	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/ スライマー 捕まり叫び	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 5+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. 2 | PAGE NO. 59

SCENE 384 | TIMING | SCENE 385 | TIMING 2-00 | SCENE 385 | TIMING | SCENE 386 | TIMING 5-00

ACTION/ GRABS SLIMER (OS)	ACTION/ HAND THROWS SLIMER AGAINST MEMBRANE	ACTION/ --IS SUCKED INTO --STOMACH THRU MEMBRANE	ACTION/
スライマーをつかみ O.S.	その手は、スライマーを腹に向けて投げつけ。	スライマーは、膜を通して、腹の中に吸い込まれていく。	
DIALOGUE/	DIALOGUE/	DIALOGUE/ GHASH TREMBLES EXULTANTLY FOR A FEW BEATS - THEN PAN UP TO FOLLOW HIM AS HE GROWS FAST (AS FAST AS POSSIBLE) CAM SHAKE	DIALOGUE/
	なっとり間、喜びに身を震わすガーシュ。そして、速いスピードで大きくなっていくのをパンアップ		
SOUND FX/	SOUND FX/ (できる限り速いスピードで) ガーシュが震えるとカメラブレだんだんとブレは大きくなり。	SOUND FX/ THAT BUILDS AS HE TREMBLES, THEN STOPS AS HE GROWS	~~SOUND FX/~~ DOWN SHOT
NOTES/	NOTES/ ガーシュが巨大化し始めるとカメラブレは止む。	NOTES/	~~NOTES/~~ PAN UP AS GHASH ガーシュをパンアップする。
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/

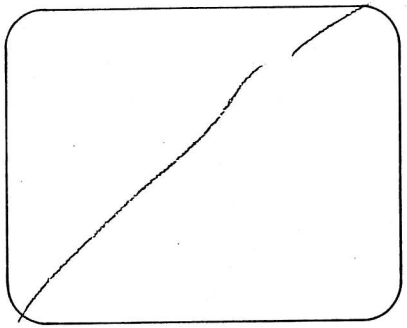
740

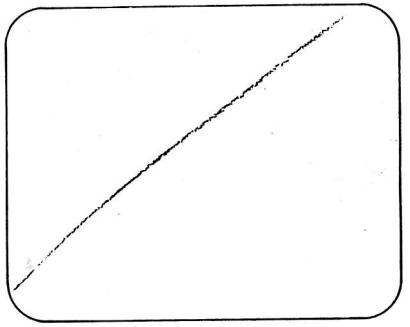
AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO. 2	PAGE NO. 60

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
387	3	387					

CRASH ! ガシャン!





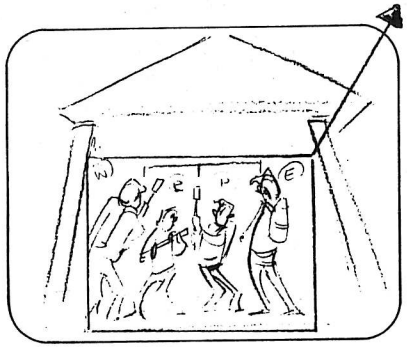
ACTION/ Ghash crashes through the ceiling. his upper body outside the bldg. (When his body pushes out of ceiling. T.B. at the same time) ガーシュはアパートの天井をつきやぶり外へ上前身を出す(身体が出る時同時にT.B)	ACTION/ Then Laughs. そして笑う (209-1-1)	CTION/	ACTION/
DIALOGUE/	DIALOGUE/ GHASH EVIL LAUGHTER ガーシュ:(悪魔的な笑い)	IALOGUE/	DIALOGUE/
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 3+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. II | PAGE NO. 61

SCENE 384	TIMING 2 12	SCENE 388	TIMING	SCENE 389	TIMING 1 12	SCENE 390	TIMING 3 12



ACTION/ Guys, standing ready to fire the proton guns are at the entrance. T.B. from the four.

アパートの入口にバスターズ達、プロトンガンをかまえている。
4人からT.B.

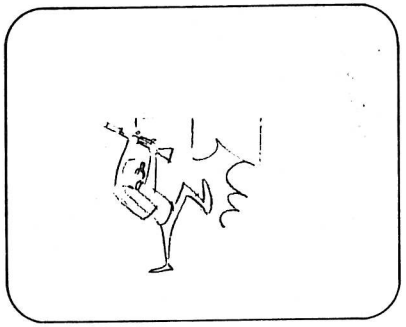
DIALOGUE/ (209-2) RAY
This is it guys!

レイ
行くぞ みんな!

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/



ACTION/ Ray kicks the door as he turns around, and...

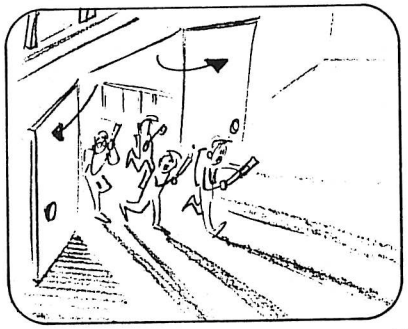
ふり向きざま ドアを蹴るレイ
そして....

DIALOGUE/

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/



ACTION/ (Inside of the room) Ray jumps into the room. Others run into the room after Ray.

(部屋の中)
部屋に飛び込むレイ。
続いて三人がなだれ込む。

DIALOGUE/ RAY— (210 MO)
"ALL RIGHT— FREEZE!!!"

レイ:
"さあ、動くな!!!"

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

ACTION/ Guys stop, then look around inside.

立ち止まるバスターズ。
中を見回す。

DIALOGUE/

SOUND FX/

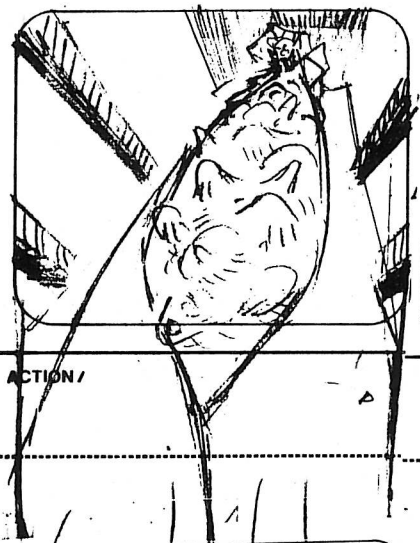
NOTES/

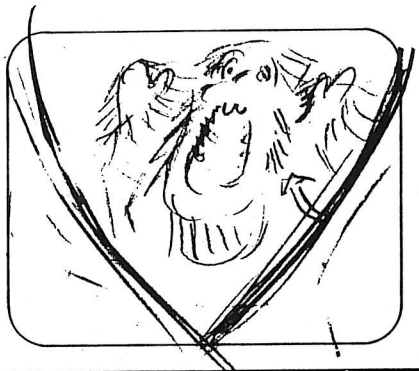
TIMING/ 7+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO. 2	PAGE NO. 62

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
340		341	4 00	392	2 12	393	1 12





ACTION/ PAN DOWN GHASH ANIMATE TRANSLUSCENT GHOSTS SWIRLING ABOUT INSIDE OF GHASH

ガーシュはパンダウン。
イメージュの半透明のゴースト達はガーシュの中で[illegible]ように漂っている。

ZIO MO

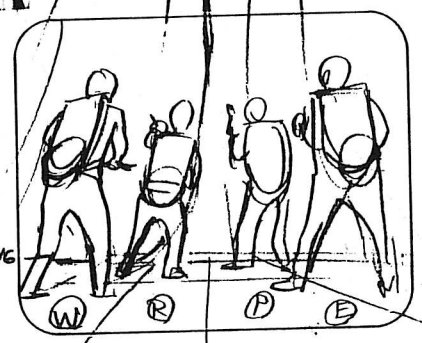
DIALOGUE/ RAY (CONT) OH BOY!
レイ(続け) 何てこった!

SOUND FX/ GHASH'S STOMACH IS PULSING WITH GHOSTS PUSHING AGAINST IT

~~NOTES~~/ ガーシュの腹は、中のゴースト達が内側から[illegible]おしているので脈打つようになっている。

TIMING/

ACTION/



TIMING/

ACTION/ SUDDENLY SLIMER POPS INTO VIEW, PUSHING DESPARATELY OUT FROM INSIDE OF MEMBRANE

突然、視界にはいってくるスライマー。
膜の内側から必死に押し出ようとしている

DIALOGUE/

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

ACTION/

ZIO-MO-1

DIALOGUE/ PETER
IT'S GOT SLIMER!
ピーター
スライマーがつかまっちまった!

SOUND FX/

NOTES/

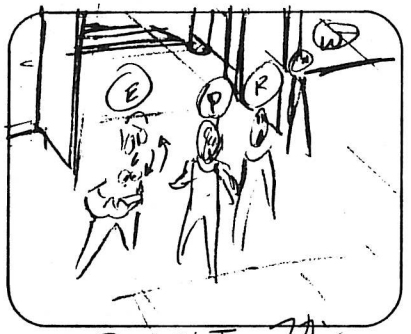
TIMING/

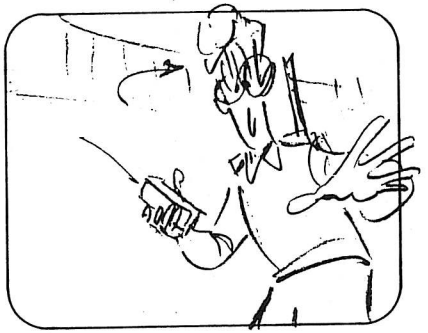
810

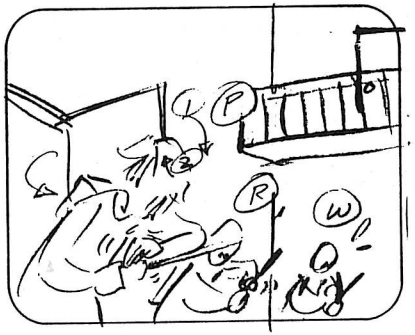
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO. II	PAGE NO. 63

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
394	2+0	395	4+12	396	7 12	397	3+0







DOWNSHOT = フカン

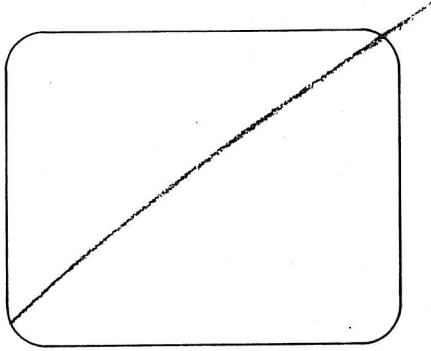
ACTION /	ACTION / EGON LOOKS BACK & FORTH AT HIS METER & SLIMER.	ACTION / Egon motions. to other guys.	ACTION / Other three guys reset their proton guns as Egon instructs.
(212)	イーゴン、メーターとスライマーを交互に見る	イーゴンは他のバスターズたちに呼びかける。 (215-MO)	3人、イーゴンの指示でプロトンガンをセットしなおす (216)
DIALOGUE / WINSTON ~~IF SLIMER'S IN THERE~~, WE'LL NEVER GET HIM OUT! ウインストン もう助けられないよ!	DIALOGUE / (213) EGON I can barely read Slimer's frequency! He's getting weak. We're losing him! イーゴン: スライマーの周波数がやっとのことで読めるゾ! 彼は弱まっている。もう駄目かもしれない!	EGON THERE'S Just one chance -- set your proton beams at five hundred thousand megahertz: Slimer's frequency. イーゴン: ただひとつチャンスがある メガヘルツにセットしろ ... プロトンビームを50万 スライマーの周波数だ。	DIALOGUE / PETER [redacted]) I just hope you know what you're doing Egon -- 'cause I sure don't! ピーター: おまえさん、何やってるか、わかってるんだろうナ、イーゴン、オレには、さっぱりわからんからナ!
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX / EGON (CONT.) WE'LL TRY TO YANK HIM OUT!	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	~~NOTES~~ イーゴン(続けて) なんとかして引っ張り出すんだ!	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 24+12

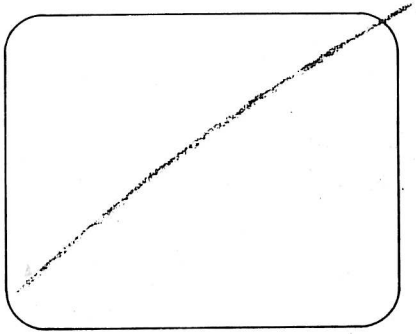
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. II | PAGE NO. 64

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
378	2 00	379					





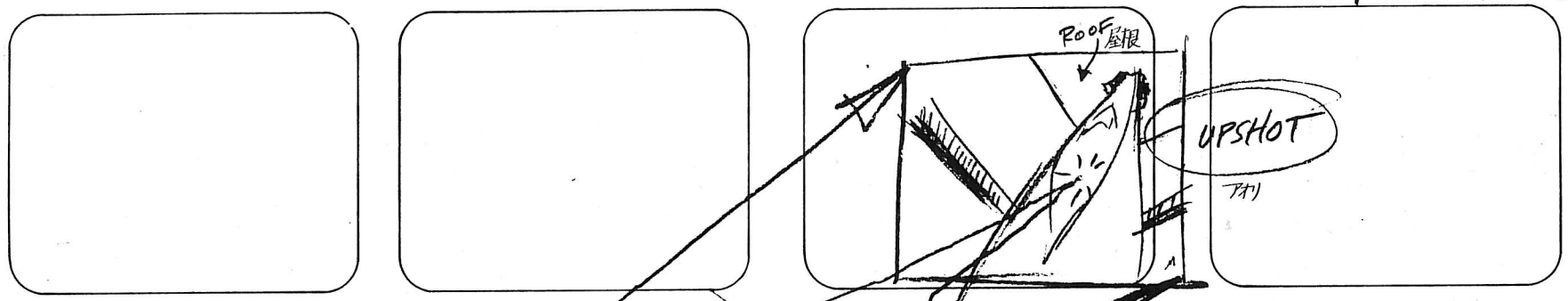
ACTION / Ray pulls up his proton gun.....	ACTION / ...and aims high.	ACTION /	ACTION /
レイ プロトンガンをかまえる	セットする		
DIALOGUE / (217) RAY ALRIGHT!	DIALOGUE / (217) RAY FIRE!	DIALOGUE /	DIALOGUE /
レイ：オーケー！	レイ（続47）撃て！		
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 240

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION NO # 66 65ページ目 | ACT NO. II | PAGE NO. 65

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE 399	TIMING 20 3	NO # 400, 401 C400, 401 は無し	SCENE	TIMING



ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION /
GHOSTBUSTERS FIRE & WE PAN UP THEIR BEAM TO AN UPSHOT OF GHASH. THE BEAM HITS HIM. バスターズ、発射し、彼らのビームをパンアップして アオリでガッシュをとらえる。ビームが彼に当たる。	パン PAN BEAM WIDEST HERE ビームはここで一番幅がある		
~~DIALOGUE~~ /	DIALOGUE /	~~DIALOGUE~~ PERSPECTIVE CHANGES AS WE PAN UP パンアップするにつれて遠近が変わる。	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES / DOWNSHOT ダウン	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 340

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. NO # 66 66ページ DESCRIPTION ACT NO. # 67 PAGE NO.

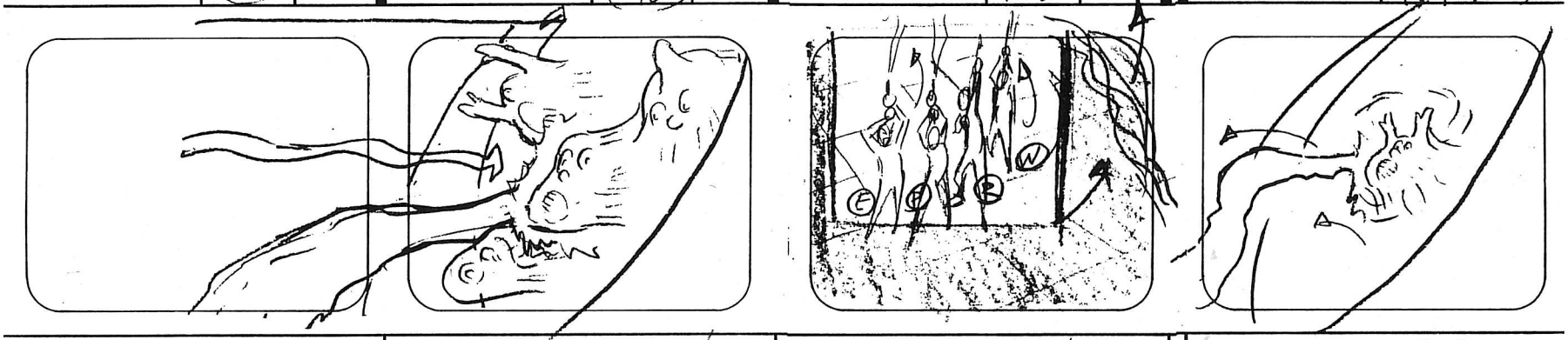
SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
402	5+12	402		402			

ACTION /	ACTION / BEAM PULLS SLIMER INTO VIEW, STRETCHING MEMBRANE, BUT NOT — 光線はスライマーを引っぱり、膜をかぶして、形が見えるようになる。しかし…… (217-1)	ACTION / — BREAKING IT — PAN TO KEEP SLIMER IN FRAME 膜は破れない。パンして、スライユーを画面にとらえておく (217-2)	ACTION /
DIALOGUE /	DIALOGUE / PETE - (VO) THERE HE IS!! ピーター - (オフ) あそこだ!!	DIALOGUE / SLIMER (PANIC STRAINS) スライユー — (パニック、もがき声)	DIALOGUE /
SOUND FX / BEAM	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES / バリバリ	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 4+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE | SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT II | PAGE 68

SCENE 402	TIMING	SCENE 402	TIMING	SCENE 403	TIMING 12	SCENE 404	TIMING 3+9



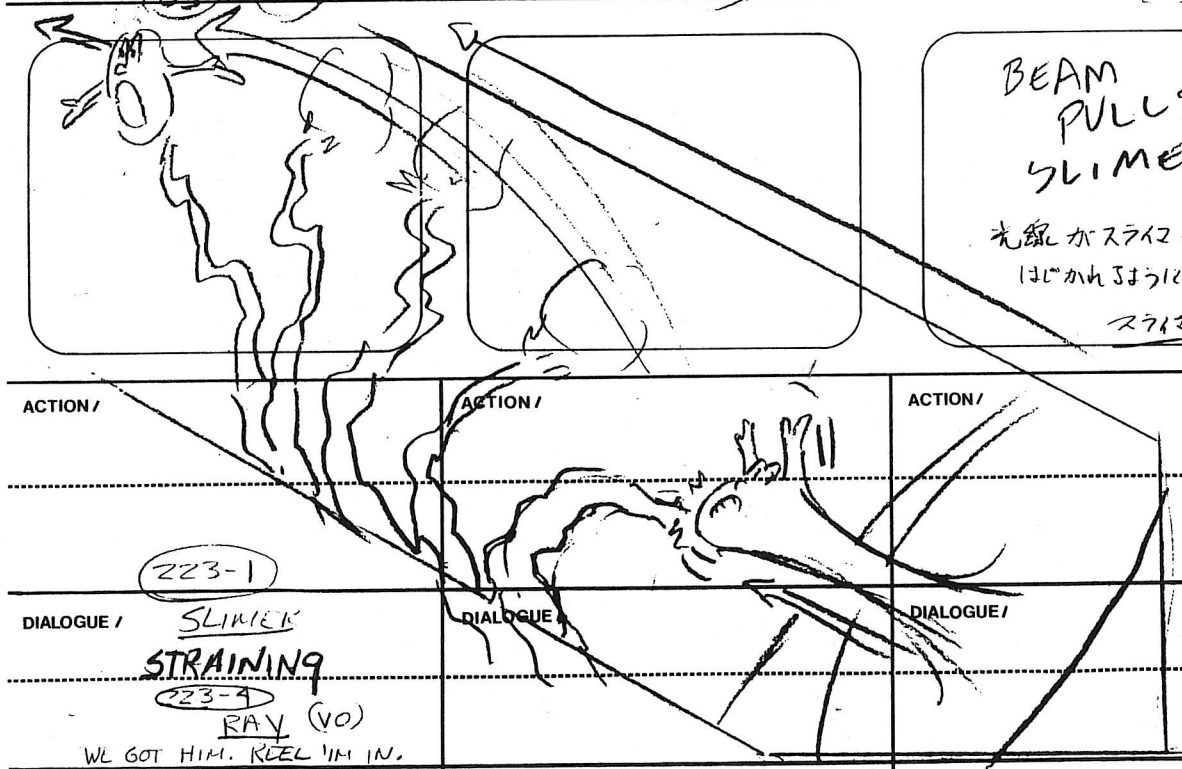
ACTION / FAN BACK AS MEMBRANE PULLS SLIMER BACK TOWARD STOMACH 膜がスライムーを腹に引きもどすのをパン	ACTION / 217-2 SLIMER (cont)	ACTION / HOOK UP WITH PREVIOUS SC. 前のシーンとかけて。 223	ACTION / BEAM STRAINS TO PULL OUT SLIMER スライマーを引っ張りまそうとする光線
DIALOGUE /	DIALOGUE / (PANIC STRAINS) スライムー（続けて） （パニック もがき声）	DIALOGUE / RAY (CONT) AND PULL! レイ（続けて） 引けッ！	DIALOGUE /
SOUND FX / BEAM	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES / バリバリバリ 光線の音	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 4+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | NO # 70 DESCRIPTION クロマミ 雲.し | ACT NO. II | PAGE NO. 69

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
404		404		404			



BEAM PULLS OUT SLIMER, SNAPS HIM O.S.

光線がスライマーを引き出す
はじかれるようにO.S.
スライマー
"ウァーオ!"

WOW!

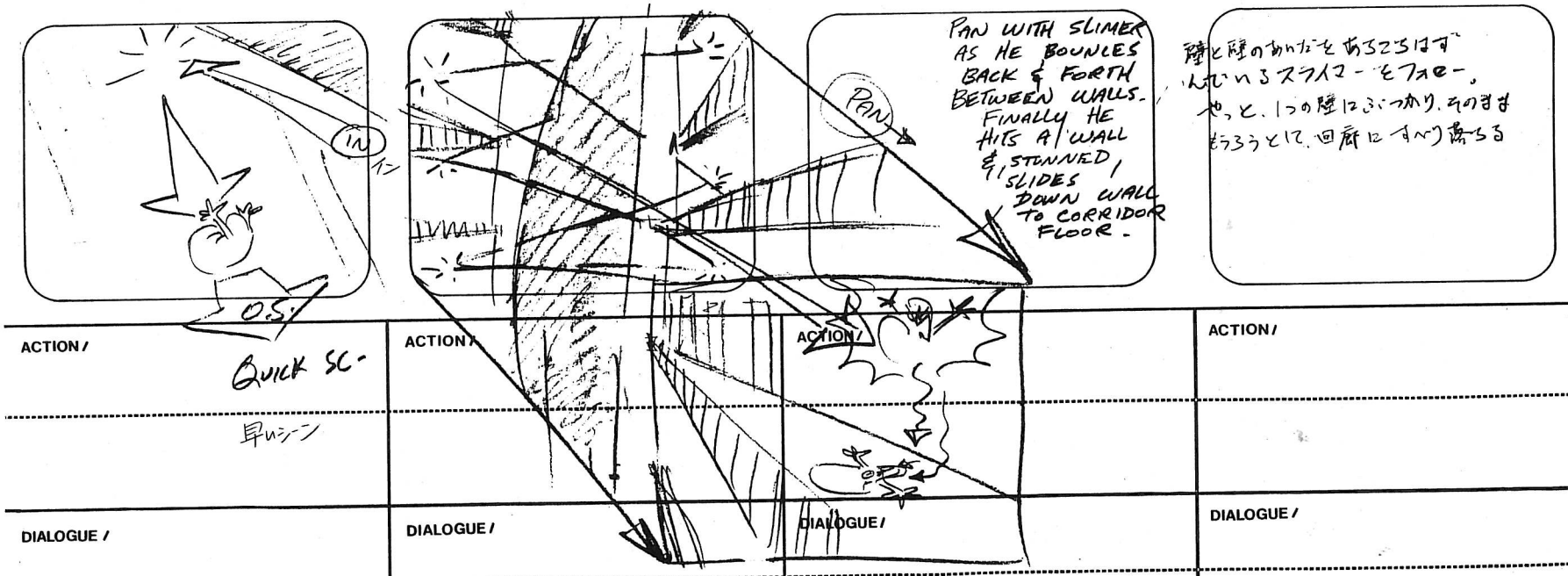
ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION /
DIALOGUE / 223-1 SLIMER STRAINING 223-4 RAY (VO) WE GOT HIM. REEL 'IM IN.	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
~~SOUND FX /~~ スライマー アアァー	SOUND FX /	SOUND FX / TEARING MEMBRANE	SOUND FX /
NOTES / レイ (オフ) やったぞ、たくり寄せる!	NOTES /	NOTES / 膜の破れる音	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING /

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION NO #70 | ACT NO. II | PAGE NO. 76

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
405	00	406	400				

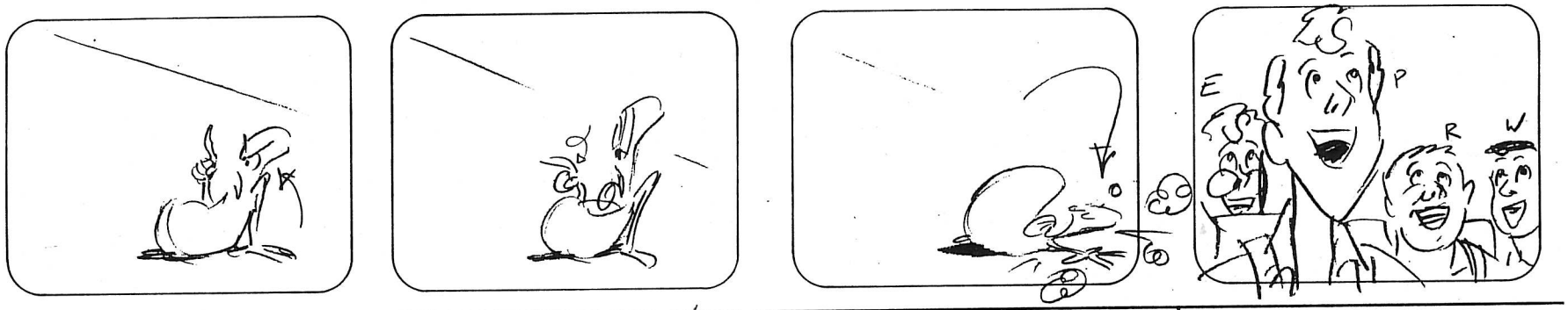


ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION /
QUICK SC- 早いシーン			
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 5+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO. II	PAGE NO. 72

SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING
407A	3 12	→	407A		→	407A			407B	1 12



ACTION / ANGRY SLIMER SITS UP IS ABOUT TO SPEAK	ACTION / BUT HE'S TOO STUNNED	ACTION / HE FALLS BACK UNCONSCIOUS	ACTION /
怒っているスライマー、体を起こして何か話そうとする…… (223-5)	…が、あまりにも、もうろうとしていて…	後ろ向きにたおれ、気絶してしまう	(223-5)
DIALOGUE / Slimer (Now see here…	DIALOGUE / I… Oh… →	DIALOGUE /	DIALOGUE / PETE HE'S ALRIGHT!
スライマー ("さて、ここで……	ボクは…オラ…")		ピート アイツ、無事だぞ!
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 5+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 13

SCENE 408A	TIMING 2 00	SCENE 408A	TIMING	SCENE 408B	TIMING 2+0	SCENE 408B	TIMING

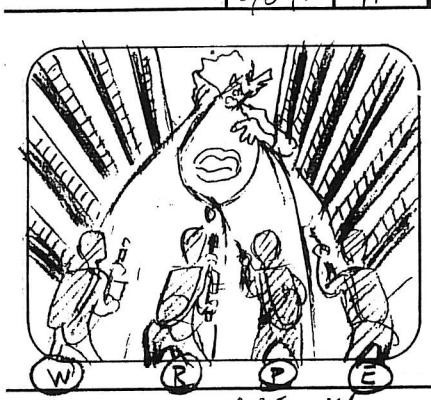
ACTION/ UPSHOT ON GHASH LOOKING BACK AT SLIMER	ACTION/ GHASH LOOKS DOWN AT G.B.'S, ANGRILY BENDS FOWARD - (PAN SLIGHTLY TO KEEP IN FRAME)	ACTION/ PETER AND EGON HANDSLAP - GHASHES SHADOW SLIDES UP WALL ABOVE --	ACTION/ -- FRONT DOOR BEHIND THEM
スライユーリルに振り向くガーシュ、アオリ	怒りに満ちてゴーストバスターズを見下ろすガーシュ、前かがみになる。(画面にとどろくようにすかっとパーン)	ピーターとイーゴン、パチンと手をたたき合う。ガーシュの影が壁をつたわって	彼らの後ろにある正面ドアにのび上がっていく。
	224	224	
DIALOGUE/	DIALOGUE/ ~~223-6~~ GHASH (ANGRY GROANS)	DIALOGUE/ PETER HEY, CAN WE...	DIALOGUE/ PETER (CONT) ...COOK, OR WHAT?
	ガーシュ (怒りのうなり)	ピーター ヘイ、オレ達も...	見捨てたもんじゃないな?!
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/ SLAP パシン	SOUND FX/ SLAP ピーター (続けて)
NOTES/	NOTES/	NOTES/	~~NOTES/~~ 見捨てたもんじゃないな? ...
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 7+0

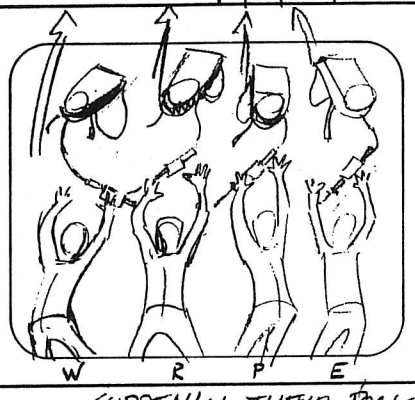
DIC AUDIO VISUAL

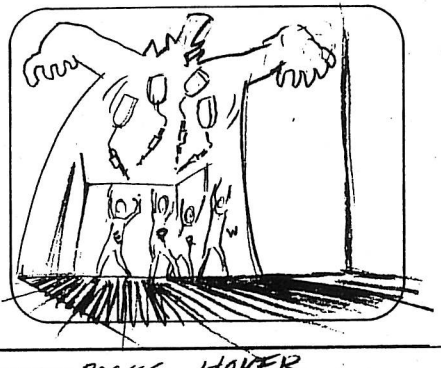
MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 74

SCENE 409A	TIMING 4+0	SCENE 409A	TIMING	SCENE 409B	TIMING 1+00	SCENE 410A	TIMING 7+00







ACTION/ GUYS ARE IN SHADOW

・バスターズは 影になる

224

DIALOGUE/ PETER (CONT)
NOW FOR MR. UGLY HIMSELF!

ピーター (つづけて)
さて 今度は ミスター アグリーの 野郎だ!

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

ACTION/ SUDDENLY, THEIR PACKS ARE RIPPED OFF THEIR BACKS. /O.S.

突然、彼らの プロトンパックが 背中から 引きはがされる /O.S.

224-1

DIALOGUE/ GHOSTBUSTERS
- (WALLA) HEY, WAIT

ゴーストバスターズ
ヘイ、待て!

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

ACTION/ PACKS HOVER OVERHEAD OUT OF REACH

パックは 彼らの 手のとどかない 所に 浮いている。

224-2

DIALOGUE/ CRASH
EVIL LAUGHTER

ガーシュ
邪悪な 笑い

SOUND FX/

NOTES/ Guys are facing forward
& Packs fly forward into CAM.
バスターズは カメラの方を 向いています。
そして パックは やはり カメラに 向かって 飛んで きます。

TIMING/

ACTION/

(224-1)

DIALOGUE/ GHOSTBUSTERS
(WALLA)

ゴーストバスターズ
(さわぐ声)

SOUND FX/

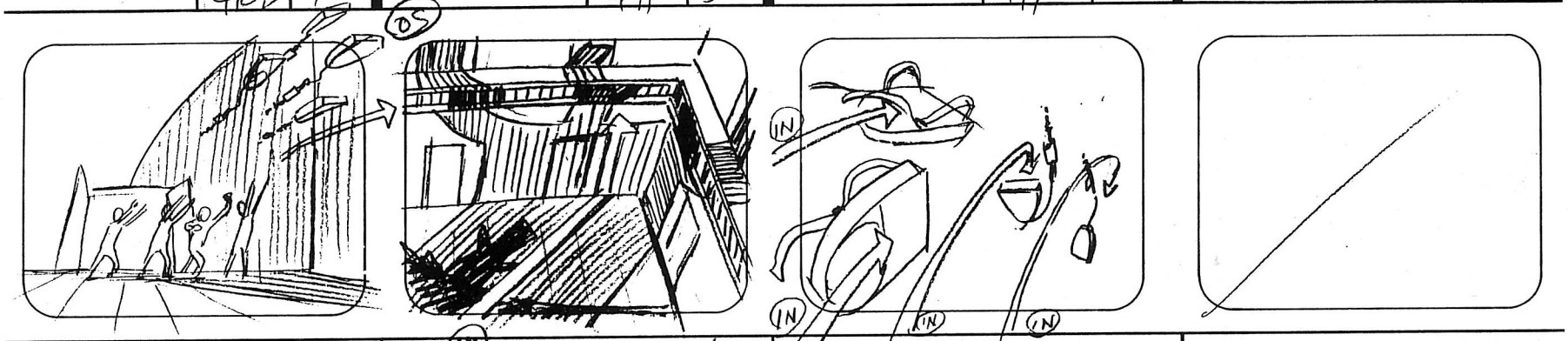
NOTES/

TIMING/ 5+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
				75

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
410B	12	411	5	411			



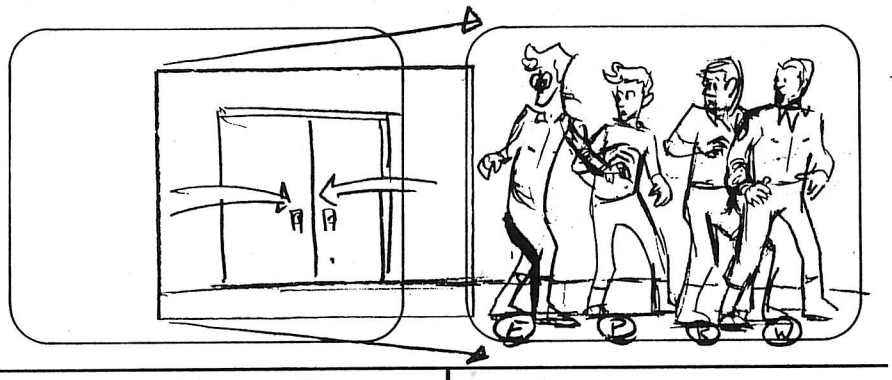
ACTION/ SHADOW MOVES AWAY, TAKING PACKS WITH IT	ACTION/ SHADOW MOVES IN, FILLING SCENE—	ACTION/ PACKS FLY IN	ACTION/
影は離れていく。プロトンパックを背って行ってしまう。	影、フレームインし、画面を満たす。	プロトンパック飛び込んでくる。	
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 6+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 76/

SCENE 411	TIMING	SCENE 411	TIMING	SCENE 412	TIMING 5+12	SCENE 412	TIMING



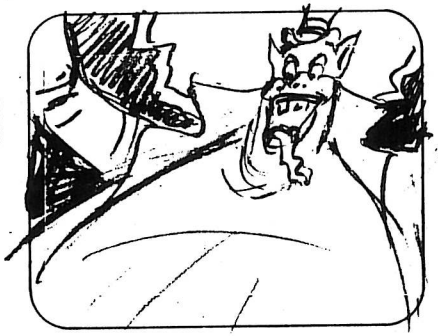
ACTION/ PAN OVER TO GHASH, LOOKING DOWN AT GUYS	ACTION/ ① PACKS FLY IN, LAND IN CORNER—	ACTION/ FRONT DOOR SLAMS SHUT	ACTION/ PAN OVER TO GUYS
ガーシュにパン、バスターズと見降ろす (224-2)	① プロトンパック飛び込んできて、部屋のすみに降りる。	正面ドア、バタンと閉まる。	バスターズにパン (225)
DIALOGUE/ GHASH LAUGHTER	DIALOGUE/	DIALOGUE/	DIALOGUE/ (knew something'd go wrong) That's what happens when you call names, Peter.
ガーシュ 笑い			レイ (何かがうまくいかないだろうと知っていたかのように) 名前を呼ぶとき、こんなことが起こるんだよ、ピーター
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/ DOOR SLAMMING	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/ バタン	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 5+12

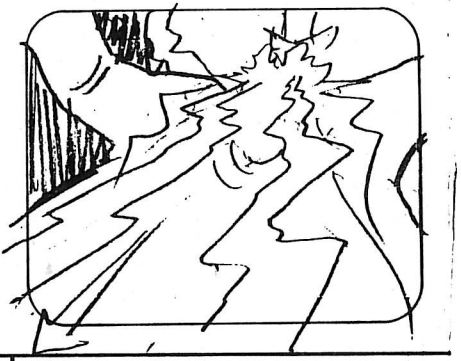
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 11

SCENE 413	TIMING 2	SCENE 413	TIMING	SCENE 414	TIMING 12	SCENE 414	TIMING





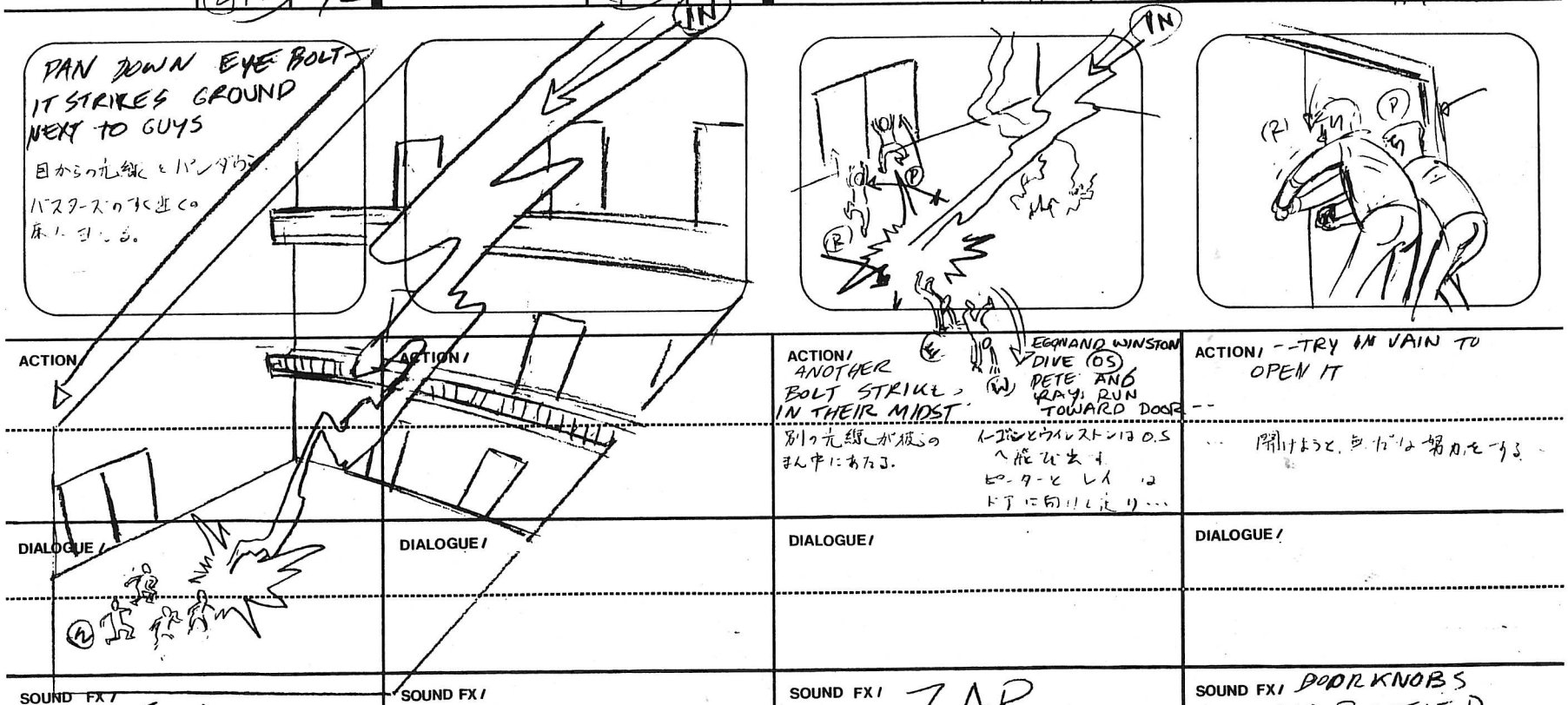
ACTION /	ACTION / winston turns toward Ghash, looking up ウインストンは ガーシュの方を、見上げる。	ACTION / GHASH GLARES DOWN WITH HATRED AT GHOST BUSTERS 憎悪の目で、ゴーストバスターズをにらみつけるガーシュ	ACTION / Then flashes like lightning are beamed from Ghash's eyes. その目から稲妻のようなものが発射される。
DIALOGUE / (226) WINSTON I think we're in a LOT of trouble here. ウインストン オレ達、かなりのトラブルにかかわってるぞ！	DIALOGUE /	DIALOGUE / (226-1) GHASH (Short Laugh) → (Roar) ガーシュ (短かい笑い) → (吠えるように)	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 4+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 18

SCENE 415	TIMING 12	SCENE 415	TIMING	SCENE 415	TIMING	SCENE 416	TIMING 10 00

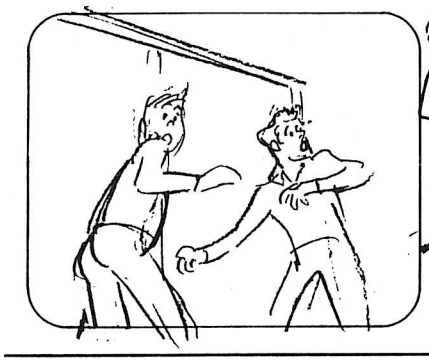


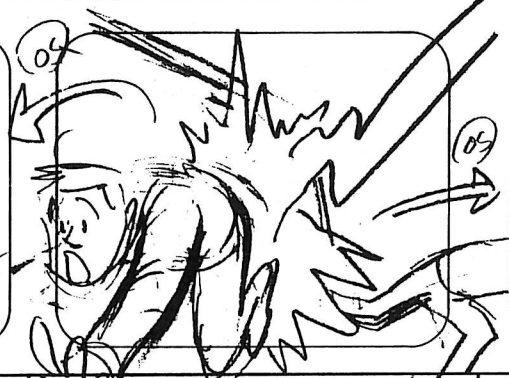
ACTION/	ACTION/	ACTION/ ANOTHER BOLT STRIKES IN THEIR MIDST. 別の光線しが彼らのまん中にあたる。 EGGNAND WINSTON DIVE (OS) (W) PETE AND RAY, RUN TOWARD DOOR イゴンとウインストンは O.S へ飛び出す ピーターとレイは ドアに向かって走り…	ACTION/ --TRY IN VAIN TO OPEN IT … 開けようと、当たりは努力をする。
DIALOGUE/	DIALOGUE/	DIALOGUE/	DIALOGUE/
SOUND FX/ ZAP	SOUND FX/	SOUND FX/ ZAP	SOUND FX/ DOORKNOBS BEING RATTLED
NOTES/ バリバリ	NOTES/	NOTES/ バリバリ	NOTES/ ガチャガチャと音をたてる ドアのノブ
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/

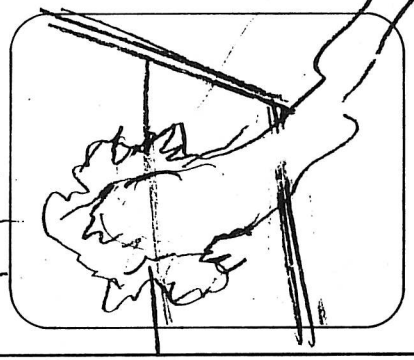
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
				19

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
4/6		4/6		4/6		4/6	







ACTION/ THEY TURN TOWARDS GHASH --	ACTION/ — DIVE O.S. AS BOLT STRIKES DOOR BETWEEN THEM	ACTION/ POOR SMOKES - SMALL FLAMES LICK EDGES OF SINGED SPOT	ACTION/ RAY SITS INTO FRAME
2人はガーシュの方に振り返り… (227)	…O.S.に飛び出す。彼らのあいだのドアに光線が当たる。	煙を出すドア 撃たれた回りに、小さな炎がちょろちょろとついている。	レイ、座りながら フレームイン (228)
DIALOGUE/ PETER You don't suppose that thing would listen to reason, do you?	DIALOGUE/	DIALOGUE/	DIALOGUE/ RAY DOUBTFUL, PETER -
ピーター：まさか、あいつが理屈を聞くなんて思ってるわけじゃないだろう？		レイ	VERY DOUBTFUL! 疑わしいぞ、ピーター：まったく疑わしい!
SOUND FX/	SOUND FX/ BLAST	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/ ドカン	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 40

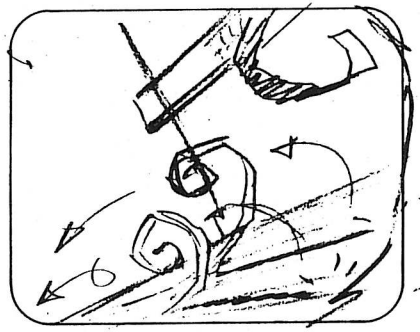
SCENE 417	TIMING 12	SCENE 417	TIMING	SCENE 418	TIMING 12	SCENE 418	TIMING

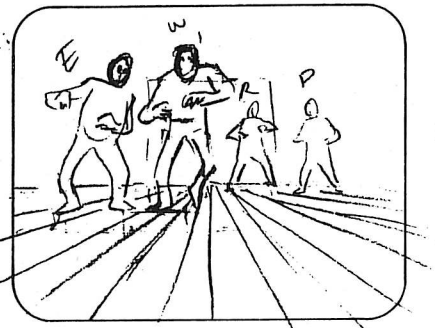
ACTION / GHASH LAUGHS, RAISES FIST INTO FRAME —	ACTION / — LASHES OUT —	ACTION /	ACTION / STRIKES WALL — CAM SHAKE
笑うガーシュ。 こぶしを振り上げ…… (279) (フレームイン)	ブンと外側にスイングする		壁に当たる。 カメラブレ。
DIALOGUE / GHASH (LAUGHTER	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
ガーシュ。 (笑い)			
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX / CRUNCH
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES / ガーン
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 3+0

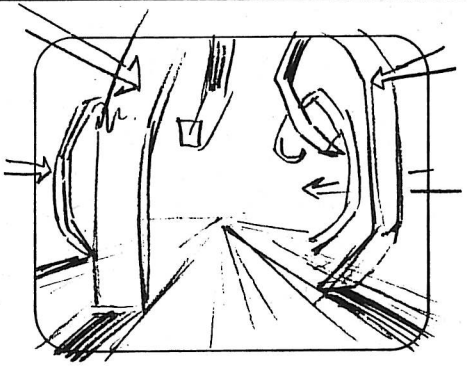
DIC AUDIO VISUAL

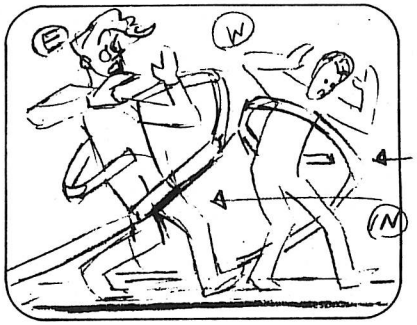
MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
				41

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
419	1.12	420	1.00	420		422	2.00









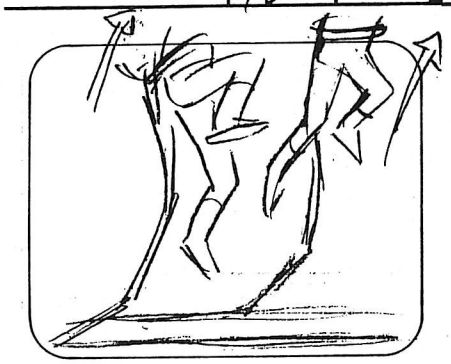
ACTION/ SEVERAL BOARDS RIP OUT OF TENAMENT FLOOR, CURL TOWARD O.S. GHOSTBUSTERS.	ACTION/	ACTION/ BOARDS CURL IN TOWARDS GUYS -	ACTION/ -TWO BOARDS GRAB WINSTON & EGON
床板が幾つか倉庫の床から、はがれてO.S.のバスターズの方へとかしする。		床板はまるまり、バスターズに向かっていく。	2枚の板がウインストンとイーゴンにまきつく 229-2
DIALOGUE/	DIALOGUE/	DIALOGUE/	DIALOGUE/ WINSTON, EGON. (WALLA)
			ウインストン、イーゴン。(ウア——!)
SOUND FX/ LOUD CRACKS OF BREAKING WOOD 床板のはがれる音.	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 4+12

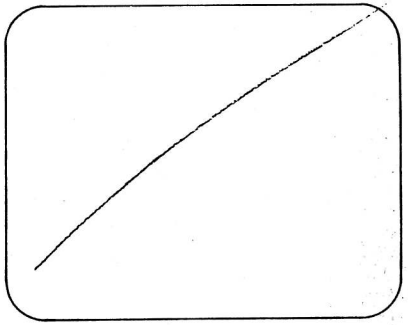
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. NO #83 DESCRIPTION 83ページ当し ACT NO. PAGE NO. 42

SCENE 422	TIMING	SCENE 423	TIMING 2.00	SCENE 423	TIMING	NO #424 (424当し) SCENE	TIMING





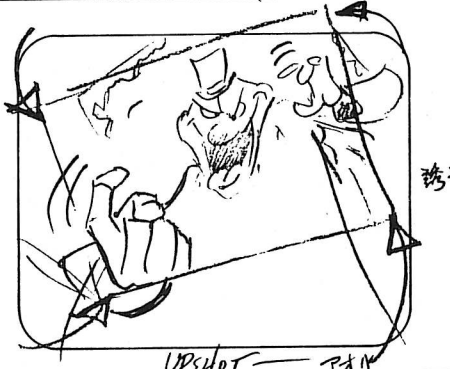
ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION /
— LIFT THEM O.S,	BOARDS FAST INTO SC. — THEY QUICKLY		
- 持ち上げ、O.S へ	ピートとレイをPICK UP PETE & さっと拾いあげ RAY TAKE THEM 彼らをOSに連れろ UP, O.S — (229-3)		
DIALOGUE /	DIALOGUE / PETER / RAY AAAh.	DIALOGUE /	DIALOGUE /
	ピーター / レイ ——— ウワ——!		
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 2+0

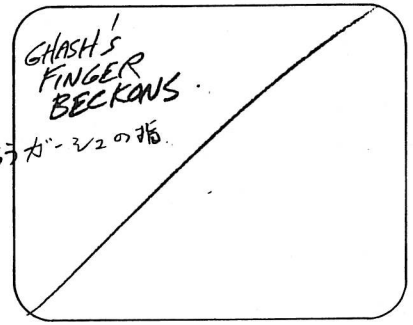
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. NO#83 DESCRIPTION 83ページ 無し ACT NO. PAGE NO. 84

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
425	2 00			PAN BG / BGパン 426	1 12	PAN BG / BGパン 427	4+0





ACTION / ROTATION TRUCK IN ON GHASH.	ACTION / 木の"手"がバスターズ達を、ガーシュの元に連れてくる。自由になろうともがくバスターズ。	ACTION / WOODEN "HAND" BRINGS THEM CLOSER TO GHASH. THEY STRUGGLE TO BREAK FREE.	ACTION / ② MAKE POSES FUNNY こっけいなポーズをさせる。
アオリ ローテーション T.I. ガーシュに			
DIALOGUE / 231 GHASH CO-O-OME! ガーシュ 来ーるーのだ〜!	DIALOGUE /	DIALOGUE / 232 GHOSTBUSTERS (LOTS OF WHOAHS) ゴーストバスターズ (たくさんの叫び声)	DIALOGUE / 233 PETER I want you to know, Egon -- this isn't my idea of a night on the town! ピーター: いいかい、イーゴン… こんな夜遊びってのは オレの趣味じゃないからナ!
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 9+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
				45

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
				429	1+12	429	

NO #428

C428 無し

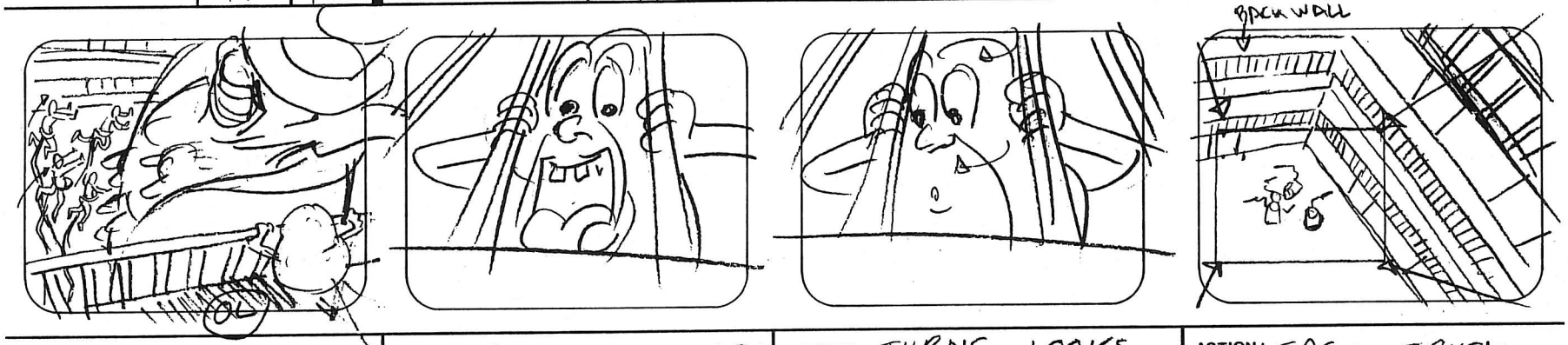
ACTION /	ACTION /	ACTION / SLIMER WAKES UP --	ACTION / -- DOES FEARFUL, SURPRISED TAKE
		気がつくスライマー	恐怖と、驚きの表情
		229-1	234
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE / SLIMER (REGAINING CONSCIOUSNESS)	DIALOGUE / SLIMER WALLA
		スライマー (ウ.ウ.ーン)(意識を取りもどす)	スライマー (ウァー)
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 1+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 86

SCENE 430	TIMING 1+12	SCENE 431	TIMING 1+12	SCENE 431	TIMING	SCENE 432	TIMING 1+12



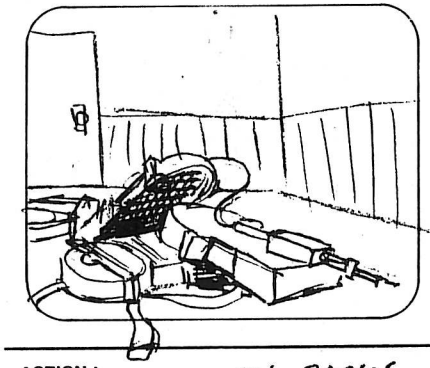
ACTION/ BOARDS LIFT BUSTER TOWARD MEMBRANE -- GHOSTS STRAIN THRU IT	ACTION/ SLIMER REACTS FEARFULLY	ACTION/ TURNS, LOOKS DOWN, SEES PACKS	ACTION/ FAST TRUCK IN ON PACK LYING ON FLOOR
TO TRY AND GRASP GUYS 床板のバスターズを腰に向かって運んでいく。内部のゴースト達はバスターズと	恐怖にギョッとするスライマー (235) SLIMER IC (WALLA)	首を回り、見下ろすと、プロトンパックが見える	床にころがっているプロトンパックに迫いT.I.
DIALOGUE/ つかまえようと、うごめく。	DIALOGUE/ スライマー ("ギャッ")	DIALOGUE/	DIALOGUE/
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 4+12

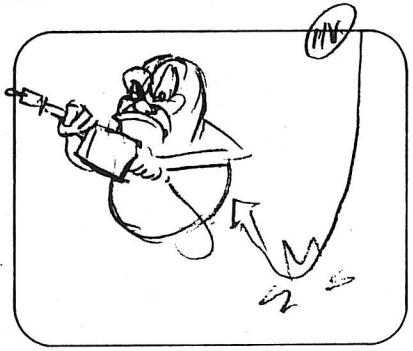
DIC AUDIO VISUAL

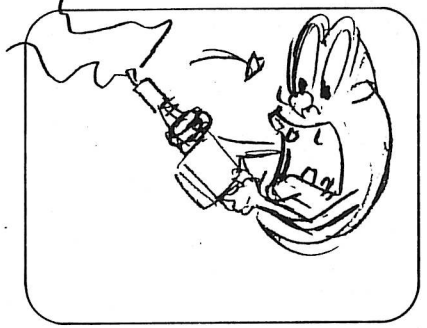
MAINTITLE

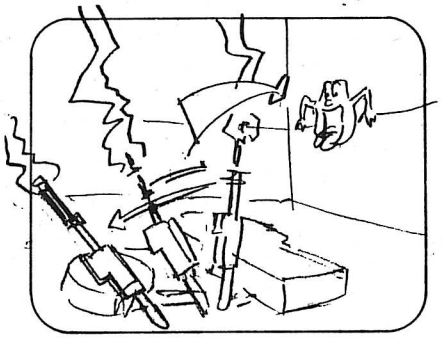
SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 47

SCENE 433	TIMING 3-00	SCENE 433	TIMING	SCENE 433	TIMING	SCENE 433	TIMING









ACTION/ ANGLE ON PACKS	ACTION/ SLIMER ZIPS IN, GRABS GUN	ACTION/ IT GOES OFF, SCARING HIM --	ACTION/-- HE DROPS GUN, IT CONTINUES TO BLAST, JUMPING ABOUT AS IF ALIVE— SLIMER
ガラガプロトンパックをとらえる	ビュンとフレームインするスライマー プロトンガンをつかむ。	パーティクルビームが出て、スライマーを驚かす。236	ZIPS OVER TO CORNER スライマーはプロトンガンを落とす。ガン
DIALOGUE/	DIALOGUE/ 236 SLIMER (WALLA)	DIALOGUE/ SLIMER (CONT) (WALLA)	~~DIALOGUE~~ はまるで生きているかのように、ビームを出しながらはねまわる。— 部屋の角にビュン
	スライマー ("ムムムム")	スライマー (続いて) ("ウィー…")	と逃げるスライマー
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/ BLAST	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/ バリバリバリ	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 3+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
				64

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
434	2 12	434	.	434		435	1 12

ACTION/ GHOSTS ARE REACHING FOR BUSTERS THRU MEMBRANE

膜を通してバスターズ達につかみかからっとするゴースト達.

DIALOGUE/ (232) GHOST BUSTERS (SCREAMS)

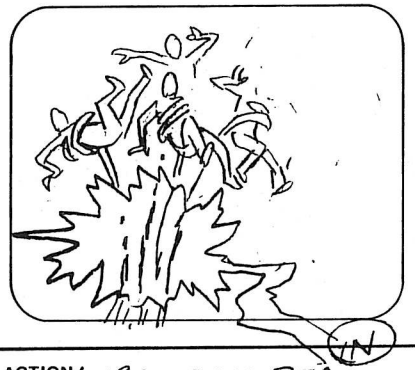
ゴーストバスターズ

(悲鳴)

SOUND FX/ BLAST

NOTES/ バリバリバリ

TIMING/



ACTION/ RANDOM BEAM STRIKES BOARDS --

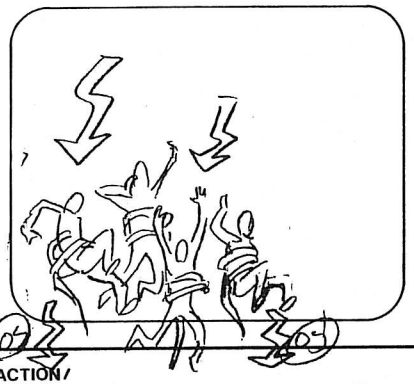
ビームが床板に当たるのをパンダウン

DIALOGUE/

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/



ACTION/ BOARDS WILT -- GUYS ARE LOWERED OUT OF FRAME — NOT FALLING

ヘナヘナとなる床板 ... バスターズは O.S. へ下がっていく. 落ちるのではない.

DIALOGUE/ (232) GHOST BUSTERS SCREAMS

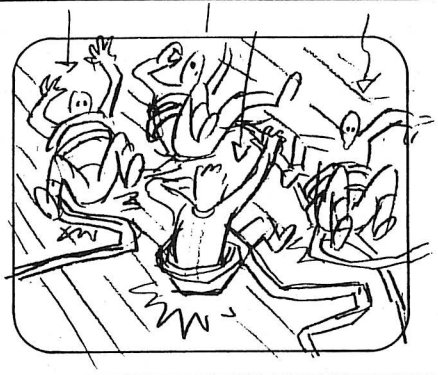
ゴーストバスターズ

悲鳴

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/



ACTION/ GUYS HIT FLOOR (BUT NOT TOO HARD) - BOARDS ARE LIMP AND FLACCID

床にぶつかるバスターズ (しかし あまり強くではない) 板はぐたせっとなり, ぐったりする

DIALOGUE/

SOUND FX/ THUDS ドン

NOTES/

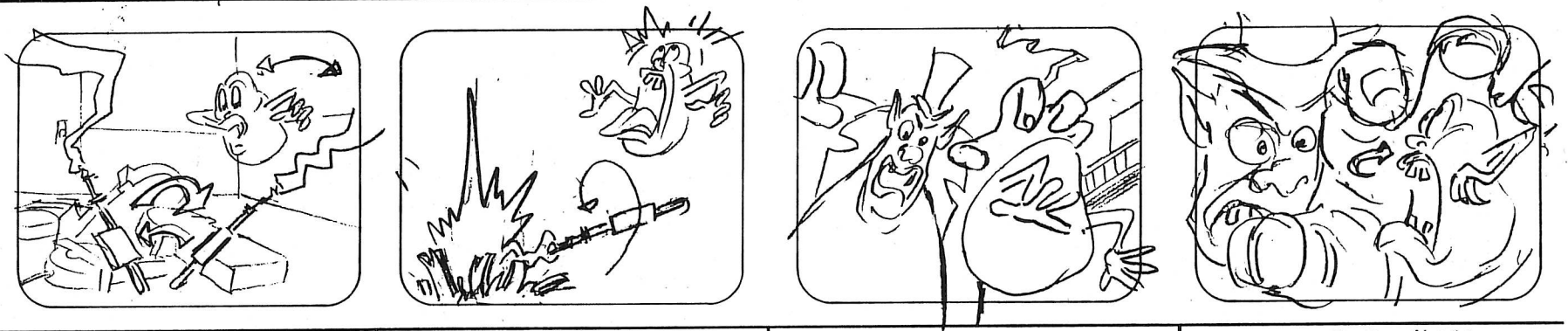
TIMING/ 4+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 89

SCENE 436	TIMING 12 2	SCENE 436	TIMING	SCENE 437	TIMING 1.00	SCENE 437	TIMING



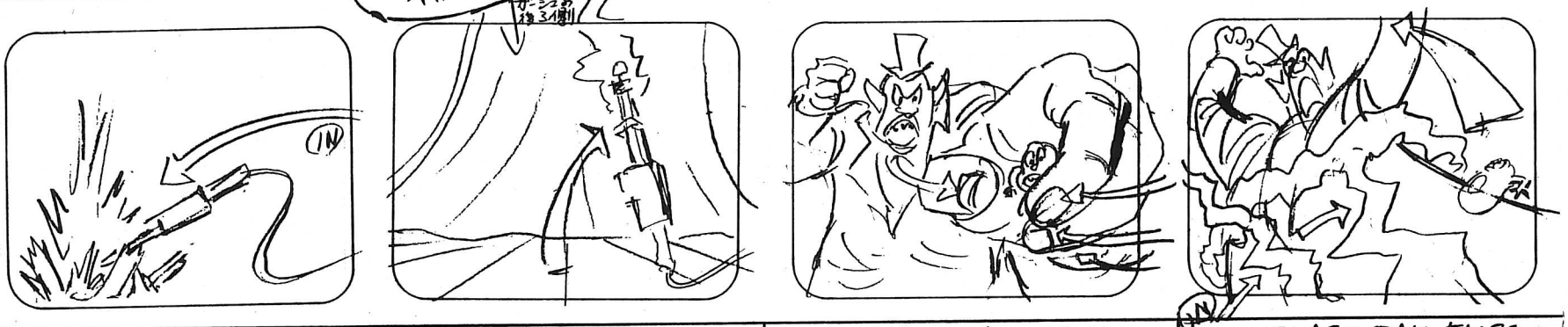
ACTION/ SLIMER DODGES JERKING, SHOOTING GUN --	ACTION/ LOOKS UP, REACTS FEARFULLY	ACTION/ GHASH BENDS DOWN, REACHES --	ACTION/ -FOR HIM WITH DIRE INTENT
激しく動き回り、撃ちまくっている ブロトーガンから身をかわすスライマー	見上げて、恐しさにぎょっとする (236) SLIMER	ガーシュは前にかがみ込み、恐しげに。 (226-) GHASH	スライマーに向かっていく。 (236) SLIMER
DIALOGUE/	DIALOGUE/ (WALLA)	DIALOGUE/ LAUGHTER / ROAR	DIALOGUE/ (WALLA) SCREAMS
	スライマー (ギャッ)	ガーシュ 笑いの叫び声	スライマー 悲鳴
SOUND FX/ BLAST	SOUND FX/ EXPLOSION 爆発	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/ バリバリバリ	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 3+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 90

SCENE 438	TIMING 2	GHASH FROM THE BACK	SCENE 438	TIMING		SCENE 439	TIMING 200		SCENE 439	TIMING



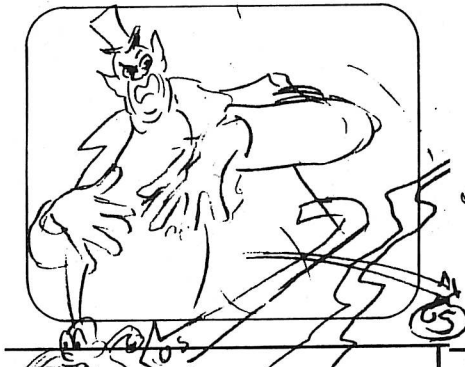
ACTION/ GUN FLOPS IN, STILL BLASTING, BLASTS HOLE IN FLOOR --	ACTION/ FLIPS UP, SHOOTS TOWARD GHASH	ACTION/ GHASHES' FINGERS ARE CLOSING AROUND SLIMER	ACTION/ BLAST RAY FLIPS IN, CATCHES GHASH FOR A BEAT - GHASHES HAND FLIES AWAY FROM SLIMER
パタンとたおれるプロトンガン、まだビームを出している、床に穴をあける。	クルリと起きて、ガーシュに向けてビームを撃つ	スライマーの回りのガーシュの指がとじていく。	バリバリと光線がフレームイン、ちょっと
DIALOGUE/	DIALOGUE/	241-1 GHASH DIALOGUE/ (STRUGGLING) 236 SLIMER SCREAMING ガーシュ(グオォー) スライマー悲鳴	~~DIALOGUE/~~ の間ガーシュをとらえる。 ガーシュの手はスライマーから パッと離れる
SOUND FX/ BLAST EXPLOSION バリバリ	~~SOUND FX/~~	~~SOUND FX/~~	SOUND FX/
NOTES/ 爆発	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 3:12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. | PAGE NO. 91

SCENE 439	TIMING	SCENE 440	TIMING 12	SCENE 441	TIMING	SCENE 442	TIMING
							3+0



ACTION/ SLIMER ZIPS (OS)-- BLAST RAY CONTINUES ITS ARC,

GOING (O.S.), FREEING GHASH

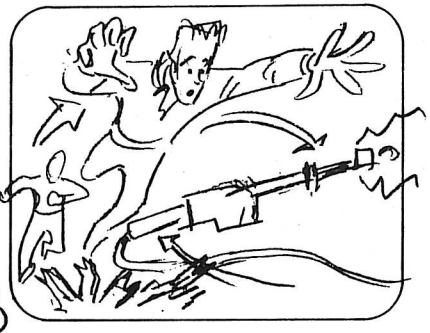
ビュンと O.S. するスライマー …光線は

DIALOGUE/ 弧を描き続ける。O.S.へ行き、自由になるが…

SOUND FX/ BLAST

NOTES/ バリバリ

TIMING/



ACTION/ PETE RUNS PAST GHASH, LEAPS FOR PROTON GUN

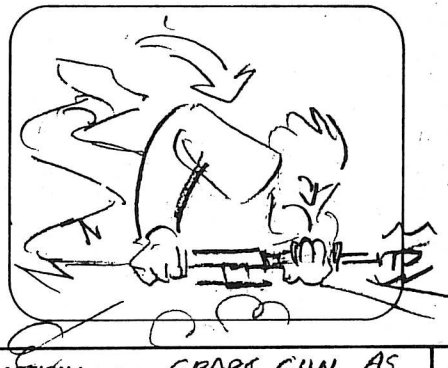
ピーターはガーシュを通り過ぎ プロトンガンに飛びつき…

DIALOGUE/

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/



ACTION/ --GRABS GUN AS HE HITS FLOOR--

…床にたたきつけられながらガンをつかむ。

DIALOGUE/

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

ACTION/ --AND SWINGS IT UP TOWARD GHASH, STILL FIRING

そしてグルリと向きを変え、ガーシュに向ける。まだ光線は出ている

(240)

DIALOGUE/ PETER EAT PROTONS, FELLAH!

ピーター

プロトンでも食らいな、アニキャン!

SOUND FX/

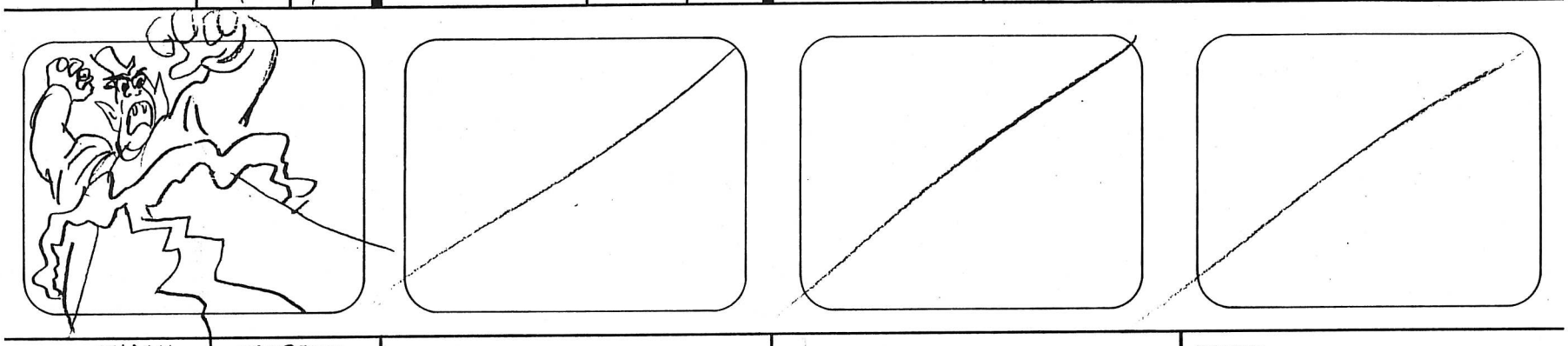
NOTES/

TIMING/ 3+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
				9

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
XX2	1/12						



ACTION / GHASH IS TRAPPED AGAIN	ACTION /	ACTION /	ACTION /
再びつかまるガーシュ (291-1)			
DIALOGUE / GHASH (STRUGGLING IN PAIN)	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX / BLAST	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES / パリパリ	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 1+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO. 93

SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING
442A	2		442A			443	6		443	

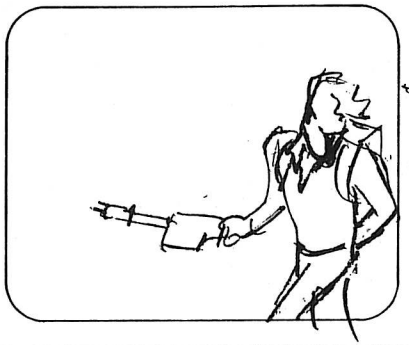
ACTION / GUYS SEE WHAT PETER HAS DONE ---	ACTION / --RUN TOWARD HIM	ACTION /	ACTION / GUYS RUN THRU FRAME PAST PETE
ピーターの行動を見る他のバスターズ。	彼に向かってきる。(ピーター)		ピーターを越して画面を走り抜けるバスターズ
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX / BLASTING	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES / バリバリバリ	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 8+0

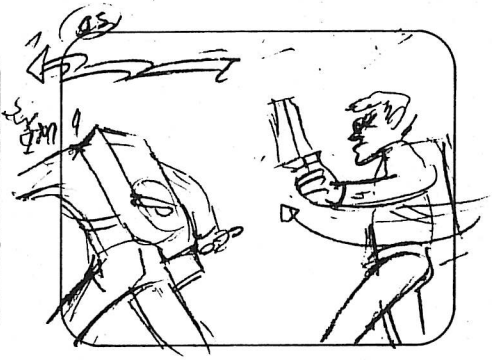
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | NO Pages #95-96 DESCRIPTION 95,96ページ | ACT NO. II | PAGE NO. 94

	SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING	無し	SCENE	TIMING
	443			443			443				





NO #
444 –
450

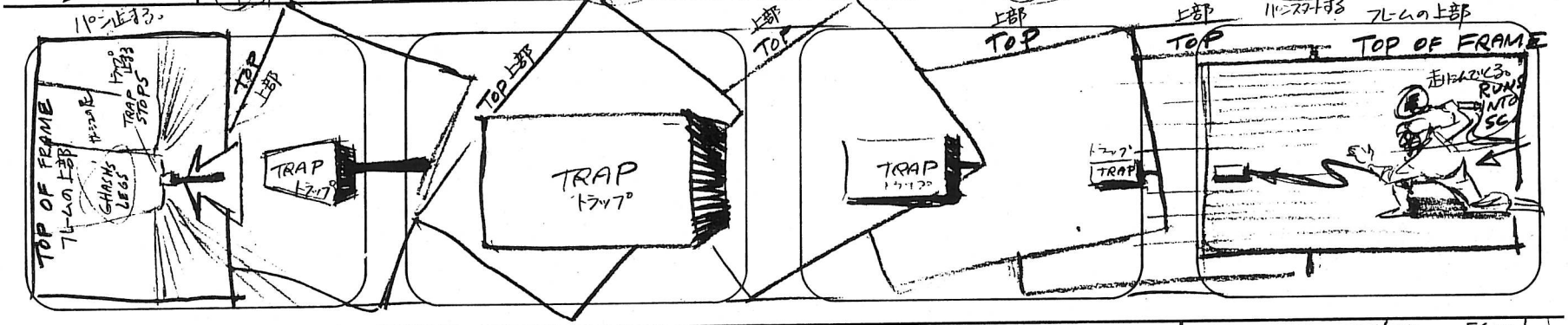
C.444～450 無し

ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION /
GUYS COME IN BESIDE PETER, FIRING PROTON GUNS ピーター のわきにやってくるバスターズ、プロトンガンを撃つ	EGON REACHES BEHIND HIS BACK GRABS TRAP, RUNS O.S. イーゴンは背後に手をのばし、トラップをつかみ、走ってO.S.		
DIALOGUE / (241) RAY EGON- THE TRAP!! レイ：イーゴン！トラップを！！	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX / MORE BLASTING	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES / さらに バリバリ	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING /

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO.	PAGE NO.
パンの道中、床板の詳細はなし		START	II	97

STOP PAN	SCENE 451	TIMING		SCENE 451	TIMING	NO FLOOR BOARD DETAIL IN MIDDLE OF PAN.	SCENE 451	TIMING	← PAN	SCENE 451	TIMING 00



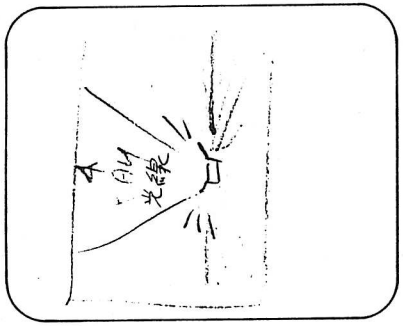
ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION /
	ロテーションパン。トラップは真中で大きくアニメートする。まるでカメラがトラップのうしろにくるまで、トラップに近づいたかのように。 PAN IS A ROTATION PAN - THE TRAP ANIMATES LARGER IN THE MIDDLE AS IF CAM. WERE COMMING CLOSER TO IT TIL THE CAM. IS BEHIND IT.		DOWNSHOT: EGON TOSSES TRAP DOWN ONTO FLOOR & WE ← PAN WITH TRAP. TIL IT STOPS NEXT TO GHASH'S GIANT LEGS. JAPAN: THIS PAN SHOULD WORK BUT IF YOU PREFER TO ANIMATE THE BG, THAT'S O.K.
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	~~DIALOGUE /~~ フカン：イーゴン、トラップを床の上に投げる、トラップがガーシュの巨大な足の隣りで止まるまでフォローする。 日本：このパンはうまく行くはずです。しかしもしBGをアニメートしたいなら、それでもオーケーです。
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 4+0

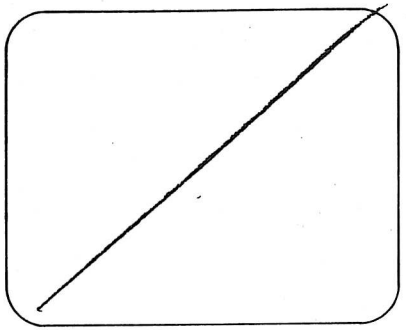
DIC AUDIO VISUAL

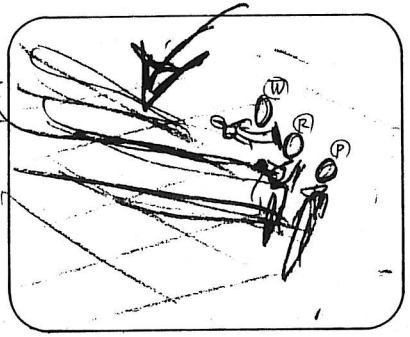
MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | II ACT NO. | 98 PAGE NO.

—	SCENE 451	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE 452	TIMING 2 12		SCENE 453	TIMING 7 00







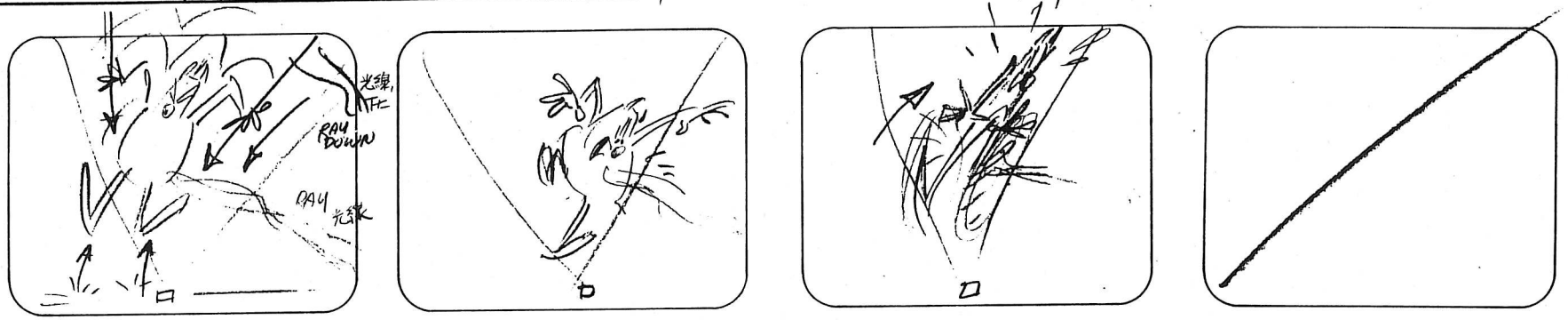
ACTION / TRAP OPENS, GUIDE RAY SHOOTS UP.	ACTION /	ACTION /	ACTION /
トラップが開いて誘導光線が噴射される。			
DIALOGUE /	DIALOGUE / 241-1 Ghash (Struggling in pain) ガーシュー (苦痛にもだえる)	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES / DOWN SHOT ガン	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 3+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. II | PAGE NO. 99

SCENE 454	TIMING 12	SCENE 454	TIMING	SCENE 454	TIMING	SCENE	TIMING

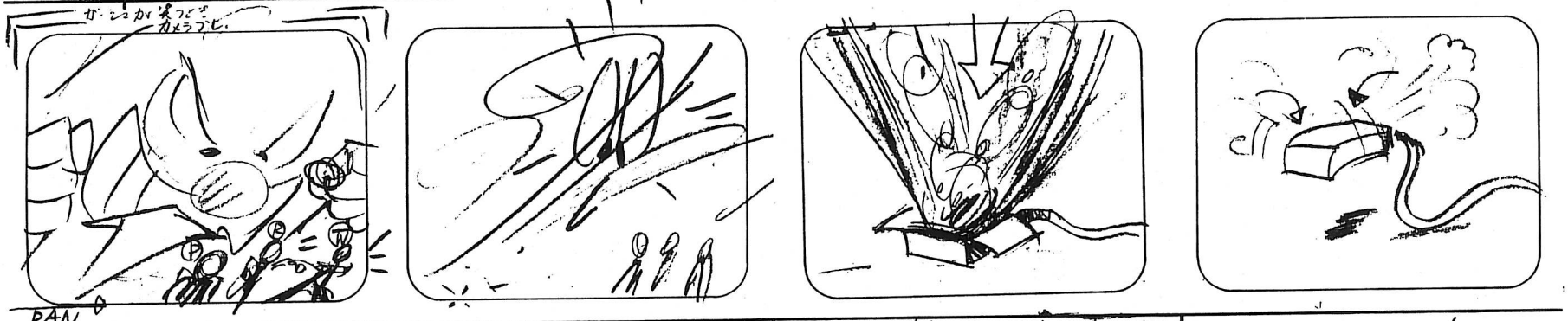


ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION /
A GHASH IS ONLY ABOUT 15 FEET TALL HERE ここではガーシュは5メートル前後の身長しかない。		GHASH STRUGGLES TO AVOID BOX ガーシュ、箱から逃げようともがく。	
DIALOGUE /	**DIALOGUE /**	**DIALOGUE /**	**DIALOGUE /**
SOUND FX /	**SOUND FX /**	**SOUND FX /**	**SOUND FX /**
NOTES /	**NOTES /**	**NOTES /**	**NOTES /**
TIMING /	**TIMING /**	**TIMING /**	**TIMING /** 4+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO. II	PAGE NO. 100

CAM SHAKE AS HE YELLS	SCENE 454	TIMING	→	SCENE 454	TIMING		SCENE 455	TIMING 3 12	→	SCENE 455	TIMING



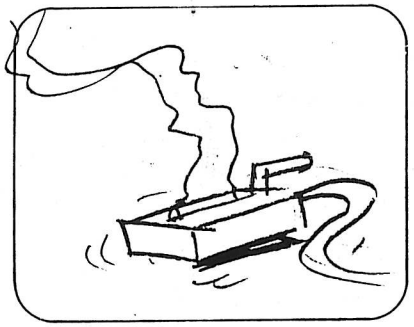
ACTION / SUDDENLY, INEXPLICABLY GHASH ZIPS TO HUGE SIZE AGAIN — HIS GIANT HEAD LOOMS OVER THE GHOSTBUSTERS. HE YELLS —— 突然、不可解に、ガーシュはビュンと巨大な姿にもどる。彼の巨大な顔がバスターズの上に迫り、叫ぶ	ACTION / & SUDDENLY SIMULTANEOUSLY SHRINKS & IS PULLED BACK TO TRAP BY GUIDE RAY そして突然、同時に縮み、誘導光線によって、トラップに引っ張り込まれる	ACTION / HE'S QUICKLY SUCKED INTO TRAP. トラップに素速く吸い込まれるガーシュ	ACTION / BOX SHUTS 箱(トラップ)閉まる。
DIALOGUE / (242) GHASH (ONE LAST TERRIFYING YELL) ガーシュ (断末魔の叫びと一度)	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 3+12

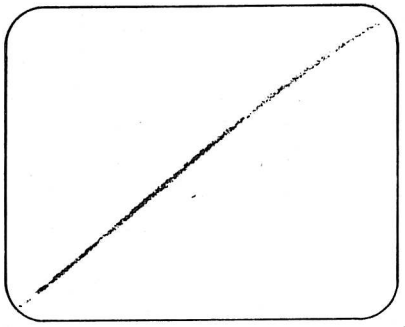
DIC AUDIO VISUAL

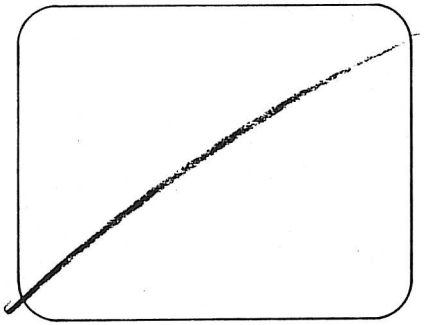
MAINTITLE

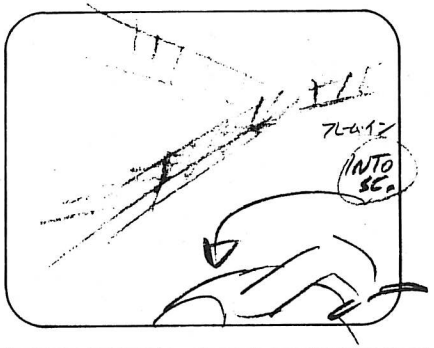
SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. II | PAGE NO. 10/A

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
455						456	A 4+0









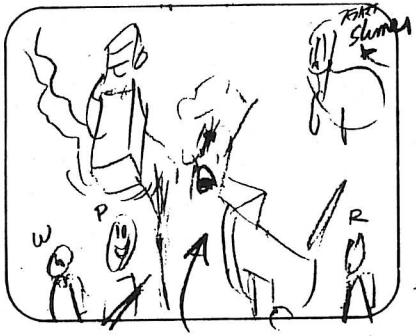
ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION / EGON INTO SC, BENDS O.S.
TRAP SMOKES, SHUDDERS AS THOUGH ABOUT TO EXPLODE トラップは煙を出し、今にも爆発するかのように、ガタガタ震える。			イゴンがフレームインし、OSに体をかがめる。
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 6+12

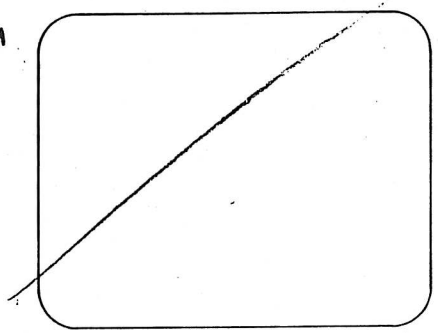
DIC AUDIO VISUAL

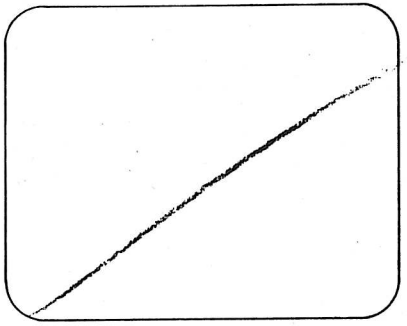
MAINTITLE

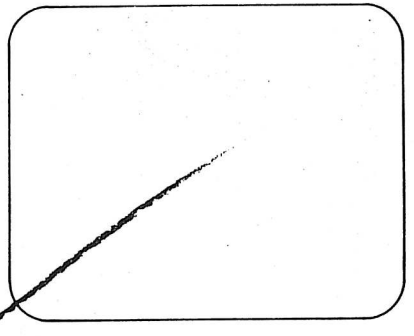
SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. II | PAGE NO. 10/13

	SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING
	456										









ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION /

212-2

EGON: (over noise) There's too many ghosts in the trap! It wasn't made to hold that many!

DIALOGUE / | DIALOGUE /

イーゴン (雑音にオーバーラップ) トラップの中には ゴーストが あまりにも多すぎる。これは こんなに沢山のゴーストを入れるようには できていないんだ

SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING /

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. II | PAGE NO. 102

SCENE 456C	TIMING 2:00	SCENE 457	TIMING 1:00	SCENE 458	TIMING 4:00	SCENE 458	TIMING

ACTION/ TRAP IS SHUDDERING, SMOKING OUT OF CRACK
トラップはガタガタと震動し、われめからは煙がたち昇っている。

DIALOGUE/ EGON (CONT) (VO)
It could overload at any second!
イーゴン（続けて）（オフ）
つめ過ぎになっているかもしれん。

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

ACTION/ WINSTON LEANS FOWARD, SAYS LINE (INTINUES O.S
前かがみになるウインストン、台詞を言い O.S. へ

DIALOGUE/ (243) WINSTON
I think we'd better get ~~this~~ thing ~~contained~~ -- fast -- before it blows.
INTO STORAGE ウインストン
こいつを早いとこ貯蔵庫にぶち込んだ方がいいぜ。急ぐんだ…吹っ飛ぶ前にな。

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

ACTION/ PAN B.G. ON PETER & WINSTON, WALKING FAST TOGETHER
ピーターとウインストンが一緒に足速に歩いていくのと B.G. パン

DIALOGUE/ (244) PETER
What an awfully good idea, Winston. (CONT)
ピーター
何て素晴しいアイデアなんだ、ウインストン。（続ける）

SOUND FX/

NOTES/

TIMING/

ACTION/ STOP PAN – PETER STOPS SHORT AS HE COMES UP TO SLIMER – WINSTON GAINS (OS). HOLD A COUPLE BEATS
パン止める — ピーターは、スライマーの所までくると足を止める — ウインストンはそのまま O.S. へ。数拍そのままホールド（保つ）

DIALOGUE/

SOUND FX/

NOTES/

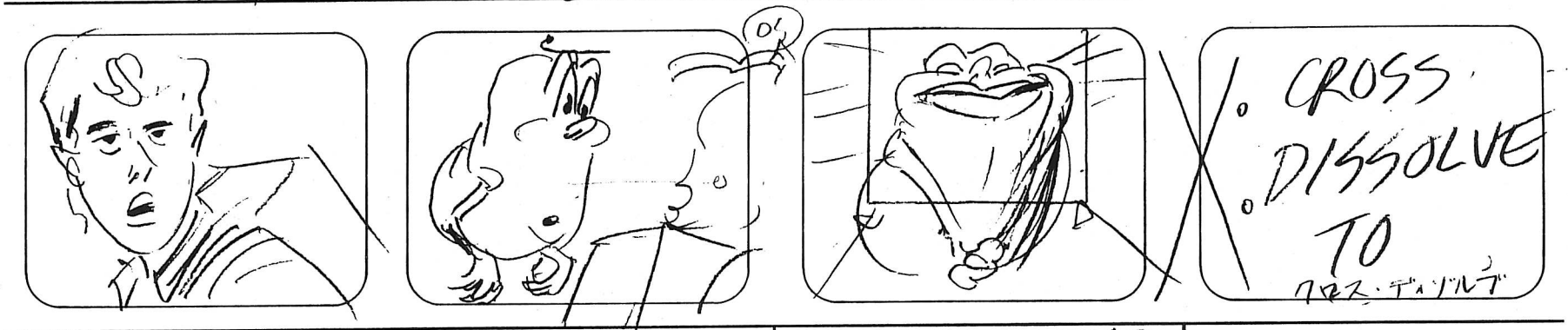
TIMING/ 13+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. II | PAGE NO. 103

SCENE	TIMING		SCENE	TIMING	SCENE	TIMING		SCENE	TIMING
459	3+0	Same frame as SC 458 / SC458と同じ位置	460	4 0	460				



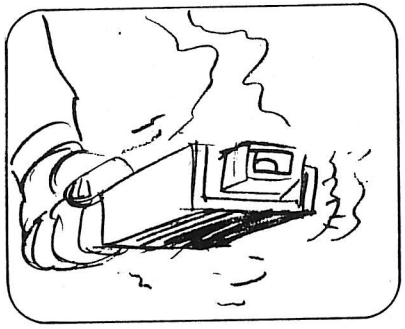
ACTION /	ACTION / SLIMER WATCHES PETER GO O.S.	ACTION / TRUCK IN AS HE SMILES JOYFULLY	ACTION /
	ピーターがO.S.に行くのを見てるスライマー	喜びに満ちて微笑むスライマーにトラックイン。	
DIALOGUE / (115 HD) PETER (to Slimer) Oh -- and I guess you can come too.	DIALOGUE / Slimer.	DIALOGUE / Slimer (245 HD-1) (Really! mm.m--!!)	DIALOGUE /
ピーター (スライマーに) オゥ お前さん来るんだろう、スライマー。		スライマー (本当! ウーン!!)	
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 7+12

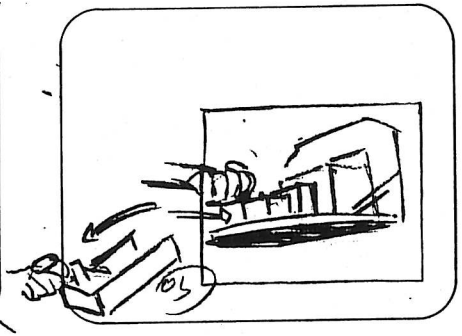
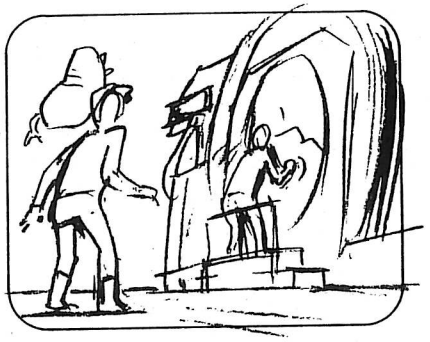
DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. 2 | PAGE NO. 109

SCENE 461	TIMING 2:00	SCENE 462	TIMING 3:00	SCENE 462	TIMING	SCENE 463	TIMING 2:00



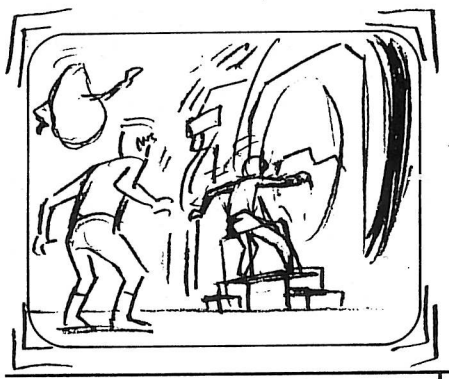
ACTION/ INT. BASEMENT — ANGLE ON SMOKING, SHUDDERING, TRAP	ACTION/ TRUCK IN AS WINSTON SLIDES TRAP INTO CONTAINMENT UNIT, SLIDES OUT TRAP HOLDER	ACTION/	ACTION/ PETER & SLIMER WATCH AS WINSTON OPERATES CONTROLS
内. 地下 煙をはき、震動しているトラップにアングル	ウィンストンが、トラップをコンテインメントユニットにすべり込ませるにつれ、トラックイン、そして、トラップホルダーをすべり出させる		ピーター＆スライマーはコントロールを操作するのを見ている
DIALOGUE 245-No-2 WINSTON Let's put this baby to bed! ウィンストン このベイビーを寝かせてやろうぜ!	DIALOGUE/	DIALOGUE/	DIALOGUE/
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 8+0

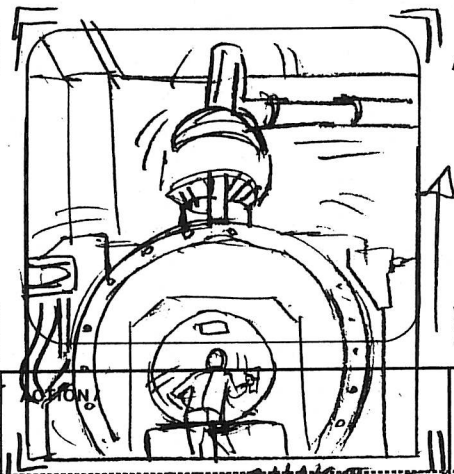
DIC AUDIO VISUAL

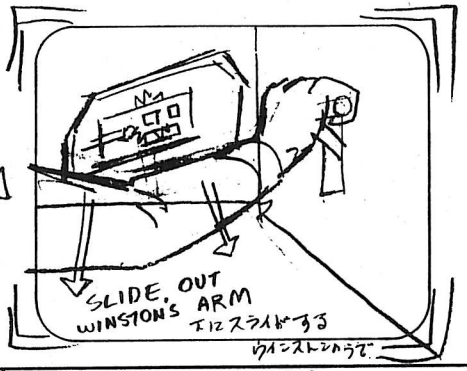
MAINTITLE

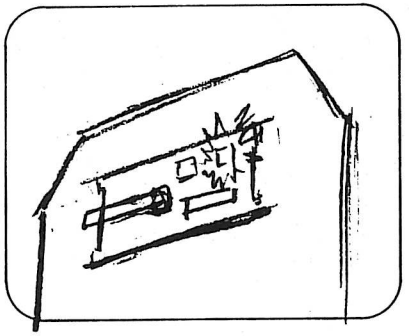
SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. 2 | PAGE NO. 105

SCENE 463	TIMING	SCENE 464	TIMING 3:00	SCENE 465	TIMING 12	SCENE 465	TIMING









ACTION/ SUDDENLY, CONTAINMENT UNIT STARTS SHAKING LIKE OUT OF BALANCE WASHER

CAM SHAKE
突然、コンテインメントユニットは、バランスを失った洗濯機のように震動し始める

DIALOGUE/ (245 110-3) WINSTON カメラを震動
UH-OH!
ウインストン
オッオー！

SOUND FX/ SFX LIKE OUT OF BALANCE WASHING MACHINE

NOTES/ バランスのとれていない洗濯機のような SFX

TIMING/

ACTION/

CAM SHAKE
PAN UP CONTAINMENT UNIT

DIALOGUE/ カメラ震動
コンテインメントユニットをパンアップ

TIMING/

ACTION/ TRUCK IN ON RED LIGHT FLASHING

赤いライトがパッと光るのをトラックイン

SOUND FX/

TIMING/

ACTION/ CAM ABRUPTLY STOPS SHAKING AS GREEN LIGHT STARTS FLASHING

緑のライトがパッとつくと、突然、カメラの震動止む。

DIALOGUE/

NOTES/

TIMING/ 6+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. 2 | PAGE NO. 105A

SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING
466	2 12	—0	466			467	5 00	—0	467	

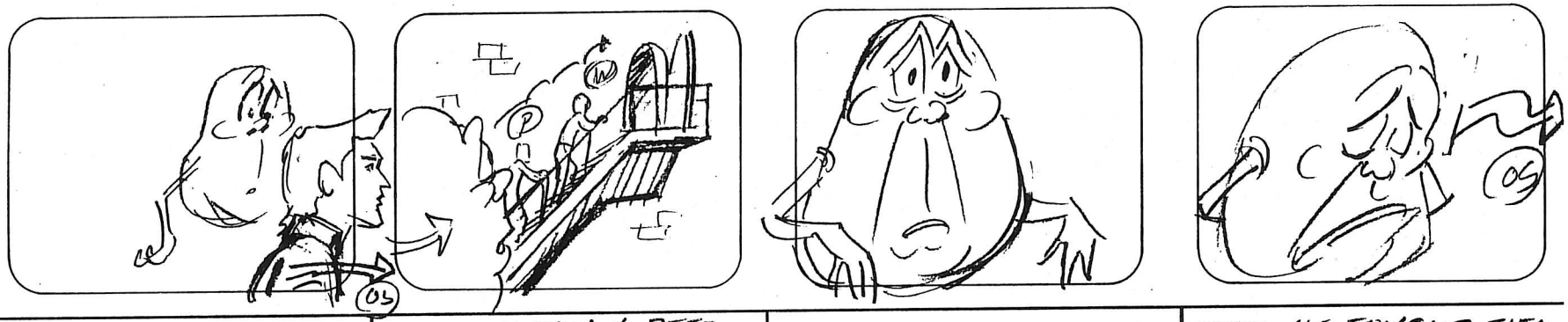
ACTION /	ACTION / THEY GRATEFULLY OPEN THEIR EYES 彼らは感謝しながら目を開ける。	ACTION /	ACTION /
DIALOGUE /	DIALOGUE / (245Ho-4) EGON / WINSTON WHEW! イーゴン / ウィンストン フェー！	DIALOGUE / (246) PETER Hey -- piece of cake! Slimer (Cake! Hmm!!?) ピーター ヘイ 簡単なもの。 スライマー(ウン!!?)	DIALOGUE / (247) PETER (CONT) (NEUTRAL TONE OF VOICE) (turning to Slimer) And speaking of which -- we want to see you upstairs. Now! ピーター（続けて） （冷たい声色で）（スライマーに向かい）
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX / FINGER SNAP	~~SOUND FX~~ それはそうと、、、おまえ、二階に来いよ。今すぐだ！
NOTES /	NOTES /	NOTES / 指をはじくパチンという音	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 9+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. 2 | PAGE NO. 105B

SCENE 467	TIMING	SCENE 468A	TIMING 3+12	SCENE 468B	TIMING 3TO	SCENE 468B	TIMING 3TO



ACTION /	ACTION / WINSTON & PETE GO UP STAIRCASE, O.S. ウインストンとピート、二階に上がって行き O.S	ACTION / SLIMER EXPECTS THE WORST 最悪の事態を想像するスライマー	ACTION / HE FOLLOWS THEM DEJECTEDLY 落胆して彼らの後をついて行く
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE / (247-1) Slimer (sad) (SNIFFS) スライマー（悲しく）(フン)
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 9+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. 2 | PAGE NO. 106

SCENE 469	TIMING 4 12	SCENE 469	TIMING	SCENE 469	TIMING	SCENE 469	TIMING

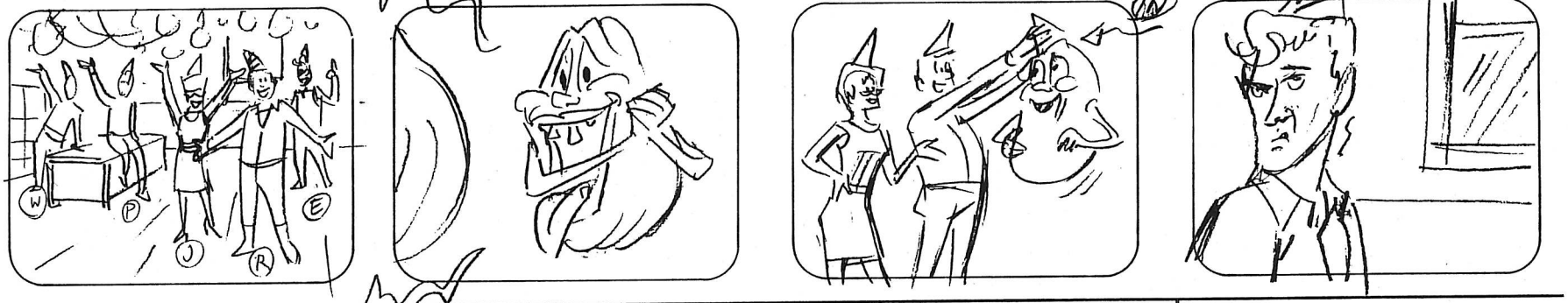
ACTION/ IT'S DARK, LIGHTS OFF. SLIMER GLIDES IN,	ACTION/ GOES UP STAIRCASE TO RECEPTION AREA	ACTION/ SUDDENLY, LIGHTS SNAP ON	ACTION/ SLIMER IS SURPRISED, TURNS
まっ暗である。明かりは消えている。スライマーは滑るようにフレームイン。	そして 階段を上って 応接所へ行く。	突然、パッとライトがつく。	驚くスライマー、振り向く
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE / (24) ALL Surprise! 全員 サプライーズ!	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 4+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. 2 | PAGE NO. 107

SCENE 470	TIMING 12	SCENE 471	TIMING 20	SCENE 472	TIMING 6TO	SCENE 473	TIMING 9+12



ACTION /	ACTION /	ACTION / RAY PUTS PARTY HAT ON SLIMER	ACTION /
		レイはスライスーにパーティーハットをかぶせてやる。	
DIALOGUE / (249) ALL (CONT) Welcome home!	DIALOGUE / (250) SLIMER (delighted squeals)	(251) RAY Just our way of saying we missed you, and don't ever do that again. (252) JANINE The party was Peter's idea.	DIALOGUE /
全員（続けて） ウェルカム ホーム！（お帰り）	スライマー （喜びの声を上げる）	レイ．お前さんがいなくなって寂しかったって言いたかったのさ。もう絶対やめてくれよ。 ジャニーン．パーティーはピーターのアイデアなのヨ。	
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 23+0

AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. 2 | PAGE NO. 104

SCENE 473	TIMING	SCENE 473	TIMING	SCENE 473	TIMING	SCENE 473	TIMING

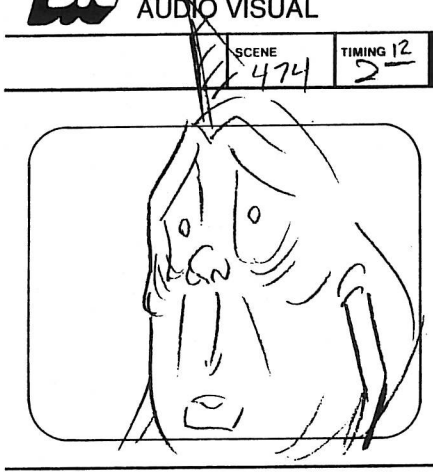
ACTION/ SLIMER GLIDES IN スライマーは滑るようにフレームイン	ACTION/	ACTION/ SLIMER'S SMILE GOES AWAY— TRUCK IN ON PETE— スライマーの微笑は消える。 ピートにトラックイン。	ACTION/ PETE TURNS AWAY, LOOKS AT SLIMER—OUT OF CORNER OF HIS EYE ピートはむこうを向き、目のはじで スライマーを見る
DIALOGUE/ (253rd) PETER Give me a break, okay? ピーター もうやめてくれよ、オーケー?	DIALOGUE/ PETER (CONT) Hey, So I like parties. ピーター（続けて） ヘイ、オレはパーティーが大好きなんだ	DIALOGUE/ PETER (CONT) POND SCUM It's got nothing to do with [redacted] over here. ピーター（続けて） このヘタヘタ坊主とは何の関係もないのさ。	DIALOGUE/ PETER (CONT) (to Slimer) And I didn't miss you. ピーター（続けて）（スライマーに） それにオレは寂しくなんてなかったんだ。
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/

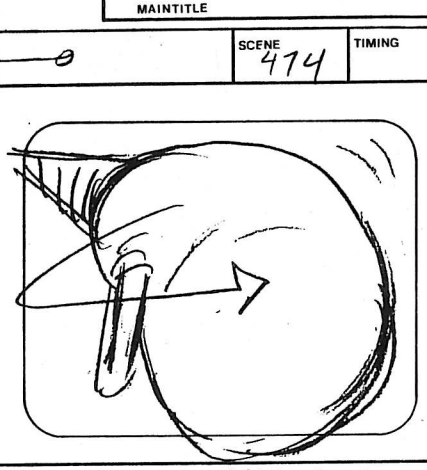
DIC AUDIO VISUAL

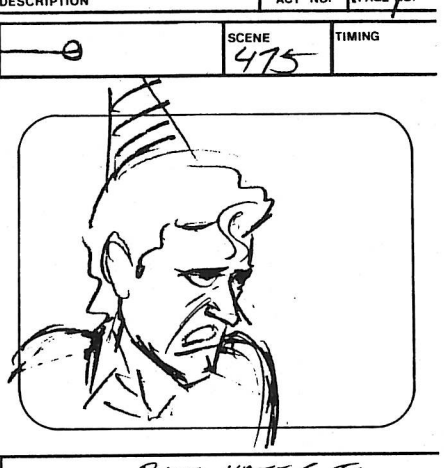
MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. 2 | PAGE NO. 109

SCENE 474	TIMING 12 2—	SCENE 474	TIMING	SCENE 475	TIMING 3-00	SCENE 475	TIMING







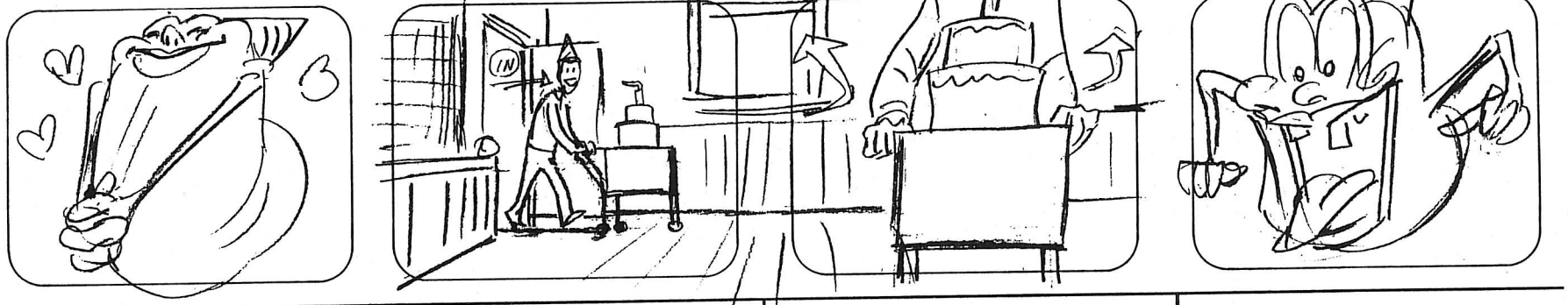
ACTION/ SLIMER IS DEVASTATED--	ACTION/ --TURNS AWAY STARTS TO CRY SILENTLY- HIS SHOULDERS SHAKING	ACTION/ PETE IS SORRY FOR SLIMER--	ACTION/--BUT HATES TO 'SAY SO
心を打ち砕かれたスライマー	むこうを向き、静かに泣き始め 彼の肩は震えている	ピートはスライマーを 気の毒に思い....	...しかし 台詞のようなことは 言いたくはないのだが...
DIALOGUE/	DIALOGUE/ Slimer (You didn't miss me?!) (253 HD-1) スライマー (寂しくなかったの?!)	DIALOGUE/	DIALOGUE/ (254) PETER (subdued) Well, maybe just a little. ピーター (声を和らげて) ま、なんか。たぶん、ちょっとは
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ #10

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. 2 | PAGE NO. 110

SCENE 476	TIMING 12 / 1	SCENE 477	TIMING 4+2	SCENE 477	TIMING	SCENE 478	TIMING 2 12



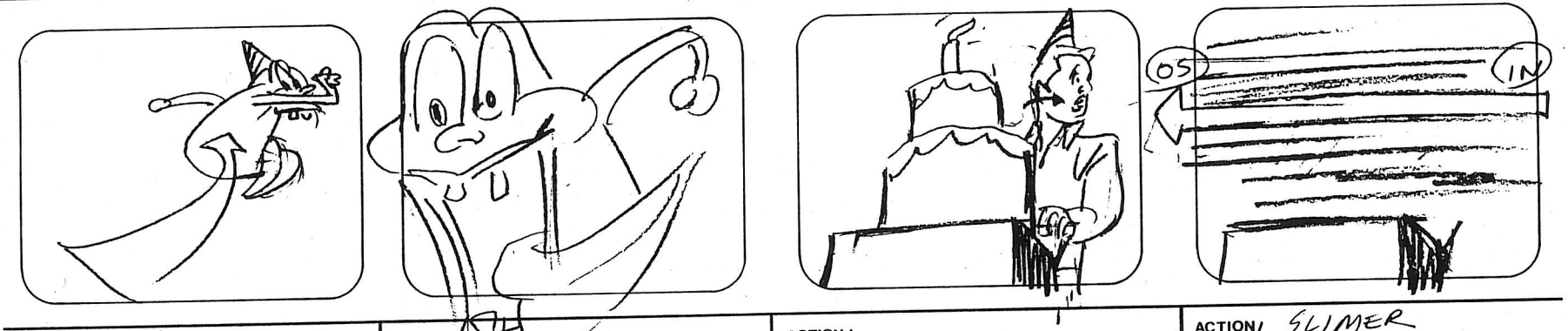
ACTION /	ACTION / WINSTON WHEELS IN BIRTHDAY CAKE - PAN TO FOLLOW - TURNS TOWARD CAM バースデーケーキを台に乗せてころがしてくるウインストン ― フォローしてパン	ACTION / ― 向きを変え、カメラに向かってくる。	ACTION /
DIALOGUE / SLIMER (254-1) (GRUNT LIKE "HE LOVES ME-") スライマー ("ピートは僕のこと好きなんだ"というようなうめき)	DIALOGUE / (ナレ) WINSTON Hey, enough talking! Let's eat! We've got two parties to make up for, you know. ウインストン へい、おしゃべりはもう じゅう分だ! 食べようぜ! 2つ分のパーティーの埋め合わせをしなくちゃ。		DIALOGUE / SLIMER (255-1) (GRUNT LIKE "CAKE!") スライマー ("ケーキだ!"と言うような声)
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 11+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. 2 | PAGE NO.

SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING	SCENE	TIMING
418		418		419	6+0	419	



ACTION /	ACTION /	ACTION /	ACTION /
SLIMER FLIES OS TOWARD CAKE スライマー、ケーキに向かって飛んで行き O.S.			SLIMER ZOOMS THRU FRAME 画面をビューンと通り抜ける、スライマー
DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /	DIALOGUE /
SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX /	SOUND FX / SHOOM シュー〜
NOTES /	NOTES /	NOTES /	NOTES /
TIMING /	TIMING /	TIMING /	TIMING / 6+0

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. 2 | PAGE NO. 12

SCENE 479	TIMING	SCENE 479	TIMING	SCENE 479	TIMING	SCENE 479	TIMING

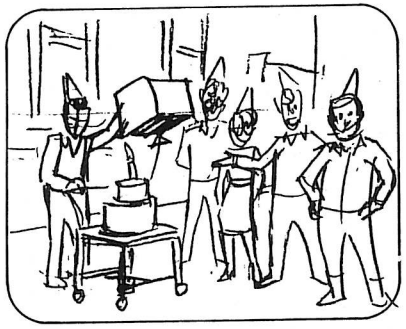
ACTION (12) PAN OVER TO SLIMER, MOUTH FULL OF CAKE, REALIZING WHAT HE'S DONE ② スライマーの上にパンでは ケーキで いっぱいである。が、自分のしたことに気づく。	ACTION (1) CAKE IS GONE ① ケーキはなくなっている。	ACTION/ HE POUNDS HIS TEMPLES IN ANGER AT HIMSELF — 彼は 自分自身に怒り、頭をたたく…	ACTION/ — THEN STOPS, TURNING TOWARDS EGON … それをやめ、イーゴンの方を向く
DIALOGUE/ Slimer (255-2) (Oh, No) スライマー (オゥ、ノー)	DIALOGUE/	DIALOGUE/ Slimer (cont'd) (Oh, No I looked again!) スライマー(続) (オゥ、ノー、またやっちゃった!)	DIALOGUE/ (256) EGON (OS) Don't worry, Slimer. (256-1) Slimer (NO?)
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	~~SOUND FX~~/ イーゴン(オフ) 心配するな、スライマー。
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/ スライマー (ノー?)
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/

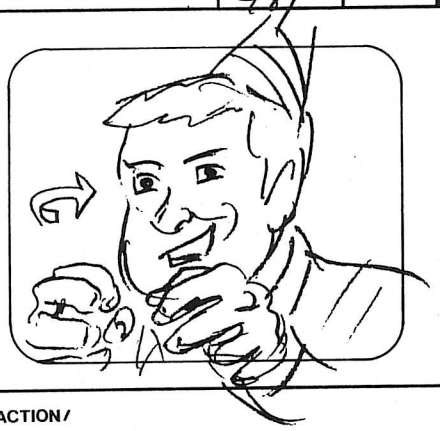
DIC AUDIO VISUAL

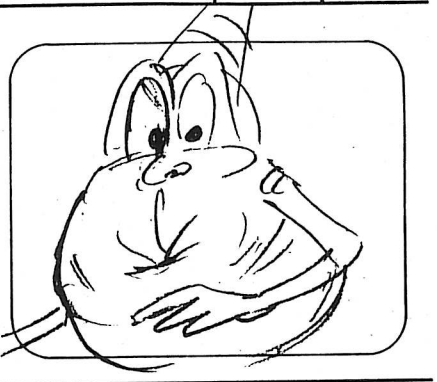
MAINTITLE

SHOW NO. | DESCRIPTION | ACT NO. 2 | PAGE NO. 1/3

SCENE 480	TIMING 4+0	SCENE 481	TIMING 12	SCENE 481	TIMING	SCENE 482	TIMING 1/12







ACTION/ WINSTON LIFTS UP BOX ON CART - THERE'S ANOTHER CAKE UNDERNEATH. ウィンストンがカートの上の箱を持ち上げると、その下にもう一つケーキが現れる。	ACTION/ TRUCK IN ON RAY レイにトラックイン	ACTION/	ACTION/ SLIMER'S MOUTH IS STILL FULL スライマーの口はまだいっぱいである
DIALOGUE/ (257) PETER Yeah, even scientists learn from their mistakes. Now let's eat! ピーター そうさ。科学者でさえ失敗から学ぶもんさ。さあ、頂くとしようぜ。	DIALOGUE/ (258) RAY Oh, hey, speaking of learning -- I taught Slimer a new trick. レイ オゥ、なぁ、学ぶと言えば……オレ、スライマーに新しいトリックを教えたんだ。	DIALOGUE/ RAY (259) (mischievous glee) All right, Slimer, go ahead -- show them your food! レイ (いたずらっぽく笑って) ようし、スライマー、いいぞ……みまえの食ったものを見せるんだ。	DIALOGUE/
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 14+12

DIC AUDIO VISUAL

MAINTITLE	SHOW NO.	DESCRIPTION	ACT NO. 2	PAGE NO. 114

	SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING		SCENE	TIMING
—0	482			483	2.00	—0	483			484	5.00

ACTION/ HE TURNS TOWARD GROUP, GRINNING EVILLY スライコーは、他の皆に向かい、目を想しげに力っと見開く。	ACTION/	ACTION/ 消防署(バスターズのHQ)からトラックアウト 太陽が昇っている	ACTION/ TRUCK OUT FROM FIREHOUSE - SUN IS RISING THE FADE OUT END フェードアウト 終わり
DIALOGUE/	DIALOGUE/ (260) ALL (EXCEPT RAY) No!!! Don't do it! 全員(レイはのぞく) ノー!! そんなことするなよ!	DIALOGUE/ (260) ALL (EXCEPT RAY) (CONT) Aaarrrghhgh! 全員(レイはのぞく)(続けて) アマアマアマ!	(261) ALL (EXCEPT RAY) Oh, gross -- that's disgusting -- Aaak! -- I'll get you for this, Ray! -- Ick! 全員(レイはのぞく) オ-、身持ち悪ィ〜 ― はきそうだ〜 アー! このお礼はさせてもらっからな、レイ! イ・ク!
SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/	SOUND FX/
NOTES/	NOTES/	NOTES/	NOTES/
TIMING/	TIMING/	TIMING/	TIMING/ 7+0